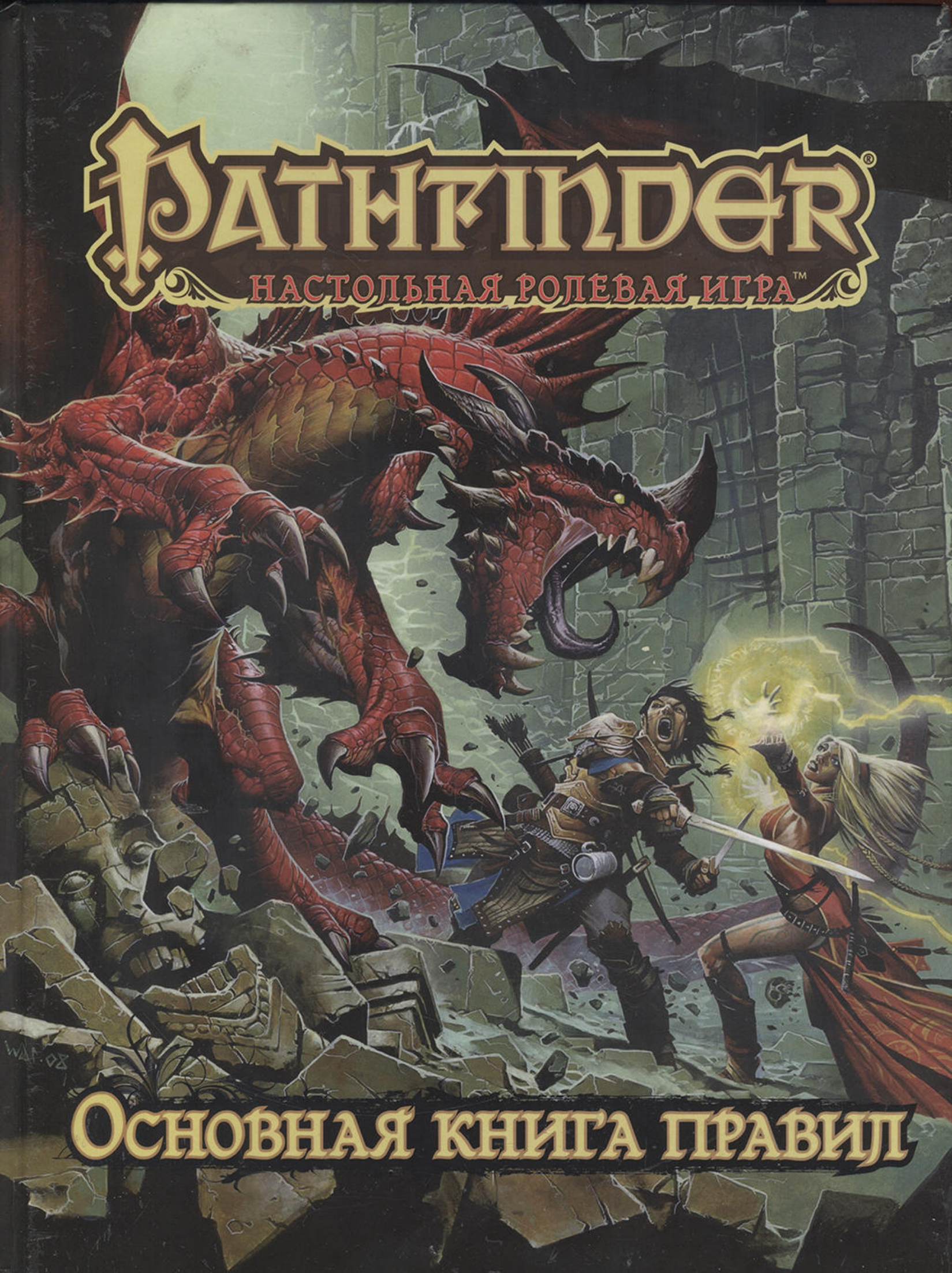
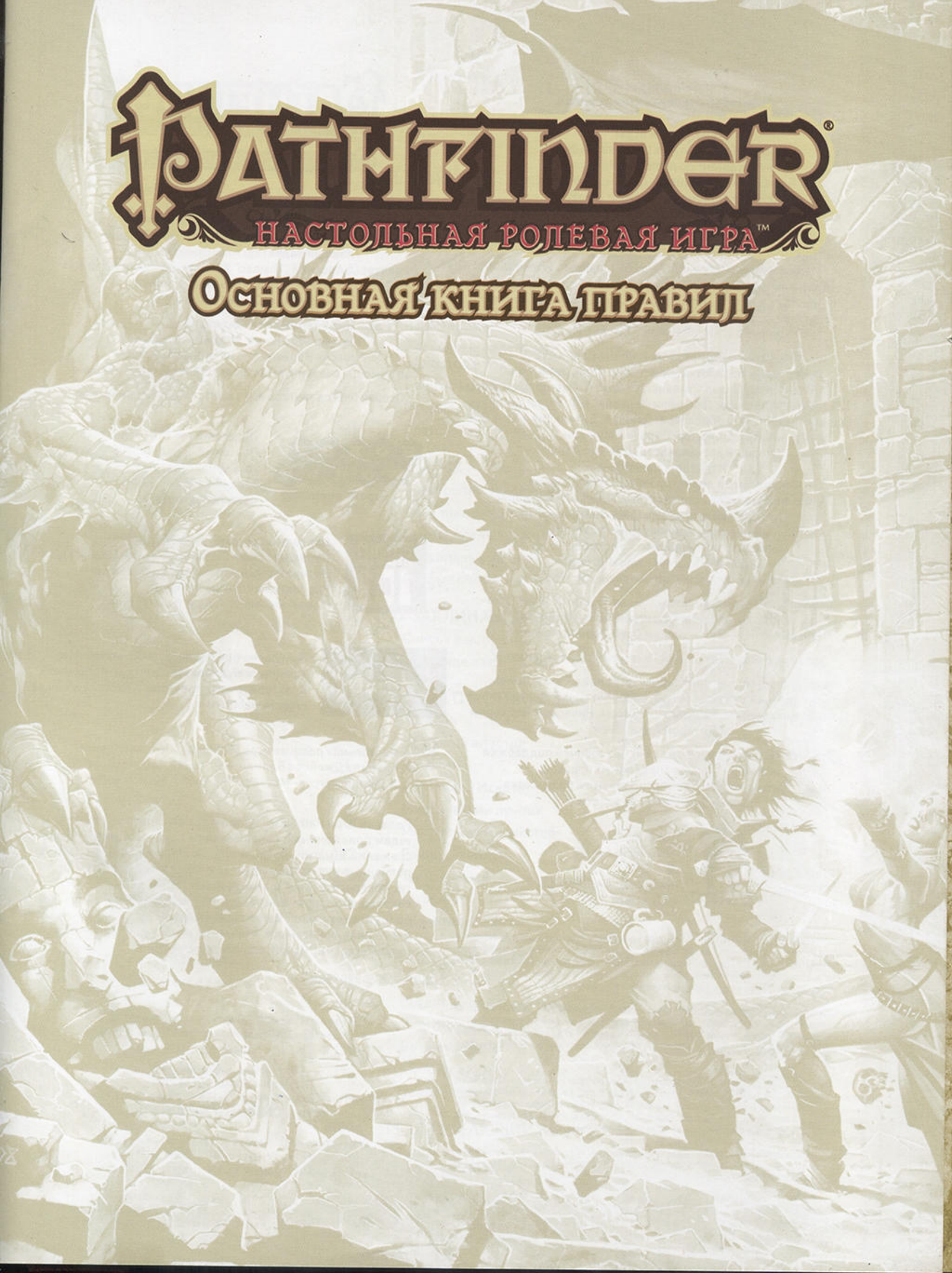

Pathfinder®
Настольная ролевая игра™
Основная книга правил

Pathfinder®

Настольная ролевая игра™

Основная книга правил



Издание для досуга
Pathfinder. Основная книга правил

Создатели игры
Ведущий разработчик: Джейсон Балман
Консультант по дизайну: Монте Кук
Помощники дизайнера: Джеймс Джейкобс, Шон К. Рейнольдс и Ф. Уэсли Шнайдер
Разработчики: Тим Коннорс, Элизабет Курц, Адам Дэйгл, Дэвид А. Эйтельбах, Грег Оппедисано и Хэнк Вун

Обложка: Уэйн Рейнольдс
Иллюстрации: Concept Art House, Imaginary Friends, Абрар Аджмал, Винсен Дютрэ, Джейсон Энгл, Эндрю Хоу, Стив Прескотт, Уэйн Рейнольдс, Сара Стоун, Франц Фохвинкель, Тайлер Уолпол, Ева Видерман, Бен Вуттен, Светлин Велинов, Кевин Йен, Киран Яннер и Сердар Йилдиз

Креативный директор: Джеймс Джейкобс
Редактура и доработка: Кристофер Кэри, Эрик Мона, Шон К. Рейнольдс, Лайза Стивенс, Джеймс Л. Саттер и Вик Верц
Ассистенты редактора: Джеффри Альварес и Ф. Уэсли Шнайдер
Младшие ассистенты редактора: Дэвид А. Эйтельбах и Хэнк Вун
Арт-директор: Сара Э. Робинсон
Старший арт-директор: Джеймс Дэвис
Издатель: Эрик Мона
Генеральный директор Paizo: Лайза Стивенс
Вице-президент по производству: Джеффри Альварес
Главный бухгалтер: Дэйв Эриксон
Коммерческий директор: Пирс Уоттерс
Менеджер по продажам: Кристофер Селф
Технический директор: Вик Верц
Главный координатор: Джошуа Дж. Фрост

Особая благодарность: сотрудникам клиентской службы и склада Paizo, Райану Дэнси, Кларку Петерсону и всем активным участникам Open Gaming Movement.

Эта игра посвящается Гэри Гайгэксу и Дейву Арнесону.

Создано на основе оригинальных правил Гэри и Дейва, а также третьей редакции игры, разработанной Монте Куком, Джонатаном Твитом, Скипом Уильямсом, Ричардом Бейкером и Питером Адкисоном.

Эта игра не появилась бы на свет без горячей поддержки нескольких тысяч преданных игроков, которые помогали в ее тестировании и разработке. Спасибо вам всем за участие!

Paizo Inc.
7120 185th Ave NE
Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artwork, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content are not included in this declaration.)

Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo Publishing game product are Open Game Content, as defined in the Open Gaming License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

Pathfinder Roleplaying Game Core Rulebook is published by Paizo Inc. under the Open Game License version 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Society, Pathfinder Chronicles, Pathfinder Modules, and Pathfinder Companion are trademarks of Paizo Inc. © 2009 Paizo Inc.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены. © 2017 ООО «Мир Хобби». Все права защищены. Перевод на русский язык © ООО «Студия 101».

Pathfinder
Настольная ролевая игра
Основная книга правил

Издатель: ООО «Мир Хобби»
Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Главный редактор: Александр Киселев
Редакторы: Арсений „Thainen" Крымов, Владимир Сергеев
Дизайнер: Иван „deadline" Суховей
Корректор: Ольга Португалова

Редакция благодарит Александра „Fry" Бурдаева, Зарифа Курочкина, Максима Николаева, Алексея Верещагина и Романа Головлева за помощь, оказанную при подготовке русского издания.

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Издательство ООО «Мир Хобби»
Почтовый адрес: 105005 Москва, ул. Бауманская, д. 11, стр. 8.
Тел.: +7 (495) 721-32-48
www.hobbyworld.ru

Перевод на русский язык: Студия 101
Перевод: Мария Смолина, Алексей Белинский
Литературный редактор: Анастасия Гастева
Корректура: Татьяна Антипова, Илья Козубовский, Анастасия Гастева

Выпущено при поддержке CrowdRepublic
Технический директор: Дмитрий Астапкович
Куратор игровых проектов: Алексей Бабайцев
crowdrepublic.ru

Б20 Настольная ролевая игра Pathfinder. Основная книга правил / Джейсон Балман; пер. с англ. М. Смолиной, А. Белинского. — Москва: Мир Хобби, 2017. — 608 с.: ил.

Ролевая игра Pathfinder предлагает вам стать храбрым искателем приключений, совершающим подвиги в мире, полном сражений и магии, добра и зла. Пробьетесь ли вы через заполненные чудовищами руины и города, где плетутся интриги, превратитесь ли в знаменитого героя, добыв несметные сокровища — или станете жертвой ловушек и чудовищ в глубоких подземельях? Ваша судьба в ваших руках. В «Основной книге правил» есть все, что нужно игроку для того, чтобы отправиться в мир удивительных приключений!

ISBN 978-5-9907506-2-3

УДК 794
ББК 77.056

В соответствии с Федеральным законом №436 от 29 декабря 2010 года маркируется знаком «16+».

Серия «Читать интересно!»
Подписано в печать 09.06.2017
Печать офсетная. Формат 70×100 1/16. Объём 76 усл. п. л.
Тираж: 3 000. Заказ № ВЗК-02763-17.

Отпечатано в АО «Первая Образцовая типография»
филиал «Дом печати — ВЯТКА»
610033, г. Киров, ул. Московская, 122.

ОГЛАВЛЕНИЕ

1. ВВЕДЕНИЕ 6
Как пользоваться этой книгой 10
Основные понятия 11
Пример игры 14
Создание персонажа 16
Значения характеристик 16

2. НАРОДЫ 20
Гномы 23
Дварфы 24
Люди 25
Полуорки 26
Полурослики 27
Полуэльфы 28
Эльфы 29

3. КЛАССЫ 30
Развитие персонажа 32
Бард 33
Варвар 37
Воин 41
Волшебник 43
Друид 50
Жрец 58
Монах 69
Паладин 72
Плут 76
Следопыт 80
Чародей 84

4. НАВЫКИ 92
Приобретение навыков 94
Описание навыков 95

5. ЧЕРТЫ 122
Требования 124
Типы черт 124
Описания черт 125

6. СНАРЯЖЕНИЕ 152
Богатство и деньги 154
Оружие 154
Доспехи 164
Особые материалы 169
Товары и услуги 170

7. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА 180
Мировоззрение 182
Физические параметры 184
Перемещение 187
Исследование местности 189

8. БОЙ 192
Как работает система боя 194
Основные понятия боевой системы 194
Действия в бою 198
Ранения и смерть 206
Перемещение, позиция и дистанция 208
Большие и маленькие существа в бою 210
Боевые модификаторы 210
Особые атаки 214
Сдвиг инициативы 218

9. МАГИЯ 220
Сотворение заклинаний 222
Описание заклинаний 226
Мистические заклинания 235
Сакральные заклинания 238
Особые способности 239

10. ЗАКЛИНАНИЯ 240
Список заклинаний 242
Описание заклинаний 262

11. ПРЕСТИЖ-КЛАССЫ 406
Ассасин 408
Драконий апостол 410
Дуэлянт 412
Летописец Искателей 414
Мистический лучник 417
Мистический трикстер 419
Рыцарь-колдун 420
Танцор теней 422
Теург 425
Хранитель тайн 426

12. ВЕДЕНИЕ ИГРЫ 428
Начало кампании 430
Создание приключения 430
Подготовка к игре 435
Во время игры 436
Как создавать кампанию 438
Завершение кампании 440

13. ОКРУЖАЮЩИЙ МИР 442
Подземелья 444
Ловушки 450
Примеры ловушек 454
Дикая местность 458
Города 466
Погода 470
Планы 473
Опасная среда 474

14. СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО 478
Адепт 480
Аристократ 480
Боец 481
Простолюдин 482
Умелец 482
Создание персонажа ведущего 482

15. ВОЛШЕБНЫЕ ПРЕДМЕТЫ 488
Применение 490
Ношение 491
Повреждение 491
Покупка 492
Описания 492
Броня 493
Оружие 500
Зелья 510
Кольца 510
Скипетры 516
Свитки 523
Посохи 524
Жезлы 529
Волшебные вещицы 529
Разумные предметы 566
Проклятые предметы 569
Артефакты 576
Создание волшебных предметов 582

Приложение 1: Особые способности 588
Приложение 2: Состояния 599
Приложение 3: Источники вдохновения 603
Приложение 4: Прочие материалы для игры 603

Алфавитный указатель 604
Благодарности 608
Open Game License 609

Это началось в 1997 году. Стив Винтер, креативный директор TSR, поручил нашей группе дизайнеров и редакторов заняться разработкой нового издания самой популярной в мире ролевой игры. В течение почти трех лет наша команда работала над новой системой правил, основанной на базе, созданной за 25 лет до того. Третья редакция вышла в 2000 году и положила начало новой эпохе. Несколько лет спустя новая группа дизайнеров доработала эту систему, создав редакцию 3,5.

Теперь эстафету перехватывает ролевая игра Pathfinder, следующая той же традиции. Это может казаться неуместным, противоречивым, даже почти святотатственным, но это так. Система Pathfinder использует долгую игровую традицию, чтобы предложить нечто новое и свежее. Она остается верной своим корням, пусть даже эти корни в некотором смысле позаимствованы.

Ведущий разработчик игры Джейсон Балман проделал выдающуюся работу, создавая для игры новые правила, но он начинал не на пустом месте. У него в руках была отличная игра, и он не собирался расстраивать ее бесчисленных ценителей, которые уже 35 лет посвящали ей не менее бесчисленные часы. Напротив, он стремился помочь им развивать то, что они уже знали, любили и сами добавляли в игру. Джейсон не собирался ничего у них отнимать — он хотел лишь дать больше.

Одна из ценнейших особенностей ролевой игры Pathfinder состоит в том, что для нее не нужно специально адаптировать уже имеющиеся у вас игровые книги и журналы. У вас на полке уже стоят приключения и дополнения (многие из которых вполне могли быть изданы Paizo)? Все они уже совместимы с ролевой игрой Pathfinder. Именно это, пожалуй, более всего убедило меня присоединиться к команде Pathfinder: я не хотел, чтобы все эти великолепные издания просто были заметены под ковер.

Сейчас у меня довольно скромная роль консультанта по дизайну, сама же игра Pathfinder — детище именно Джейсона. Я в основном занимался вычиткой и комментированием материала, а также много общался с Джейсоном, рассказывая, как мы когда-то работали над третьей редакцией. Джейсон очень ценил эти истории, позволяющие понять, как и почему делались те или иные вещи. Откуда взялись черты для создания волшебных предметов? Не приходило ли кому-нибудь в голову изменить систему опыта для персонажей? Как появилась таблица стоимости добычи за сцену? И так далее.

Это были интересные времена. Хотя мне порой казалось, что я уже рассказал о третьей редакции всё — на форумах, в интервью, на конвентах, — Джейсон ухитрялся задавать новые и неожиданные вопросы. Мы вдвоем разобрались во всей внутренней структуре системы — что,

на мой взгляд, совершенно необходимо перед введением любых изменений. Чтобы понять, куда двигаться дальше, надо хорошо представлять предыдущий маршрут. Это особенно важно, когда имеешь дело с такой плотно подогнанной конструкцией, как третья редакция. Когда вы меняете в ней хотя бы одну деталь, это влияет на многие другие аспекты игры, о которых вы даже не подозревали. Разбираясь во всех этих деталях, мы оценили настоящие возможности этой игры и пришли к некоторым интересным идеям. Джейсон воспользовался ими — после чего проделал огромную работу по их реализации, пока я сидел и смотрел с восторгом и благоговением, как появляются тестовые и предварительные варианты игры.

Ролевая игра Pathfinder предлагает персонажам множество интересных возможностей. У плутов теперь есть воровские приемы. У чародеев — дары наследий. В игре исправлены некоторые вещи, создававшие проблемы на протяжении многих лет. Заклинания полиморфизма очень сильно откорректировали. Правила по захватам упростили и изменили в них баланс. Но это все та же игра, которую вы любите уже очень давно, пусть даже теперь она зовется другим именем.

Я уверен: Paizo достойно понесет этот факел дальше. Разработчики из этой компании ценят прошлое игры и заботятся о ее будущем. Они понимают ее традиции. Мне было очень приятно внести свой скромный вклад в разработку игры Pathfinder. Сейчас вы держите в руках замечательную книгу, с которой, без сомнения, проведете множество приятных часов.

Хорошей игры!

Монте Кук

ПРИКЛЮЧЕНИЯ ЖДУТ!

Добро пожаловать в мир, где храбрые воины одолевают огромных драконов, а могущественные волшебники исследуют затерянные усыпальницы. Это мир фэнтези, населенный загадочными эльфами и дикими орками, мудрыми дварфами и хитрыми гномами. В этой игре ваш персонаж может быть великим мечником, непобедимым в честном бою, или ловким плутом, способным украсть корону с головы правителя. Ваш герой может быть благочестивым жрецом, обращающимся к божественным силам, или загадочным чародеем, раскрывающим магические тайны. Перед вами мир, который можно исследовать, и ваши действия формируют его историю. Кто еще спасет короля от могущественного вампира? Кто одолеет мстительных великанов, явившихся с гор порабощать местных жителей? Ваши персонажи займут центральное место в этой саге. Вам нужна лишь эта книга правил, несколько друзей, набор игральных костей — и можно начинать эпические приключения!

Ролевая игра Pathfinder появилась не на пустом месте. Самая первая ее версия была набором «домашних» правил для редакции 3,5 старейшей ролевой игры в мире. Осенью 2007 года, когда на горизонте появилось новое издание игры, казалось вполне естественным, что часть игроков предпочтет придерживаться привычной им версии правил. Также было очевидно, что некоторым из них пригодилась бы усовершенствованная версия этих правил, которая сделала бы игру проще и интереснее. В самом начале работы над игрой я счел совместимость с существующими материалами приоритетной задачей — но я также хотел, чтобы все классы, народы и другие элементы игры были сбалансированными и интересными. Иными словами, я намеревался сохранить все ключевые и ценные особенности системы, исправив при этом неудачные элементы правил, замедлявшие игру и вызывавшие слишком много споров.

Набор изменений разрастался, и постепенно стало очевидно, что усовершенствованная версия превращается в самостоятельную систему правил. Поэтому, хотя ролевая игра Pathfinder и совместима с редакцией 3,5, она может использоваться без применения других книг. В ближайшее время вы увидите целый ряд новых материалов по игре, написанных специально для этой версии правил компанией Paizo и рядом других издателей, работающих по Pathfinder Roleplaying Game Compatibility License. Эта лицензия позволяет издателям ставить на свою продукцию особый логотип, показывающий, что их материалы совместимы с правилами в этой книге.

Совершенствование уже добившейся успеха системы правил — сложное дело. Чтобы с ним справиться, мы обратились к фанатам редакции 3,5, многие из которых уже восемь лет играли в эту игру. С весны 2008 года новая система прошла самое тщательное и масштабное тестирование в истории игровой индустрии. Более 50 000 человек загрузили себе эти правила и опробовали их на практике. После серии тестов и поправок сложилась окончательная версия, которую вы сейчас держите в руках. По ходу работы было сделано немало ошибок и случилось немало споров, но я убежден, что в результате мы выпустили по-настоящему хорошую игру. Она никогда бы не смогла такой стать без активной помощи и интереса тестировщиков. Спасибо им.

Теперь эта игра доступна вам и всем, кто любит игры в жанре фэнтези. Я надеюсь, эта система окажется для вас интересной и простой в использовании, но при этом глубокой и разнообразной, что так ценно для ролевой игры.

Вас ждет целый мир приключений. Этому миру нужны храбрые и сильные герои. До вас было много других, но их времена прошли. Теперь ваша очередь.

Джейсон Балман,
ведущий разработчик

Введение

Валерос упал, заливая снег кровью из страшной раны на животе, и дракон торжествующе взревел. Кайра бросилась к воину на помощь, молясь, чтобы не опоздать.

«Я задержу его!» — крикнула Сеони, заступая дорогу чудовищу, а ее посох полыхнул огнем. Мерисиэль взглянула на здоровенного дракона, потом на хрупкую чародейку — и лишь с досадой покачала головой.

Экспедиция едва началась, но уже по этой битве было ясно: команде маловато заплатили за работу.

Pathfinder — это настольная ролевая игра в жанре фэнтези, где участники берут на себя роли героев, отправляющихся в опасные приключения. Им помогает ведущий, определяющий, с какими угрозами столкнутся персонажи игроков и какую награду они получат за достижение цели. Можно считать эту игру совместным сочинением истории, в которой игроки управляют действиями главных героев, а ведущий работает рассказчиком, отвечая за весь остальной мир.

Если вы игрок, то вы принимаете все решения, касающиеся вашего персонажа, — от определения способностей, которыми он владеет, до выбора вооружения. Но игра за персонажа не исчерпывается правилами, с которыми вас познакомит эта книга. Вы также определяете и раскрываете его характер и личность. Станет ли он благородным рыцарем, идущим на битву с силами зла, или самолюбивым авантюристом, думающим не столько о славе, сколько о добыче? Выбор за вами.

Если вы ведущий, то вы управляете миром, в котором развивается история героев. Вам предстоит вдохнуть жизнь в сухие описания мест, где происходят события, и организовать для группы проблемы и испытания, которые окажутся по силам персонажам и будут интересны игрокам. Вы действуете от имени всех персонажей — от торговцев до драконов, — за исключением тех, которых контролируют игроки. Линейки выпущенных Paizo книг, таких как путеводители по миру Голарион и отдельные приключения, дадут вам все необходимое, чтобы погрузить ваших героев в яркий игровой мир. Вы можете также придумать собственный сюжет, используя правила из этой книги и существ, описанных в книге *«Бестиарий»*.

Что необходимо для игры: Кроме этой книги, вам потребуется набор игральных костей. В большинстве настольных игр используется кость с 6 гранями, но правила Pathfinder требуют также игральных костей с 4, 8, 10, 12 и 20 гранями. Такие наборы продаются в специализированных магазинах и онлайн (например, на **paizo.com**).

Помимо этого, если вы игрок, вам нужен бланк персонажа (можно скопировать образец в конце этой книги), а также, если ведущий использует игровое поле, миниатюра, обозначающая вашего героя. Миниатюры, как и кости, продаются в магазинах настольных игр. Обычно их ассортимент достаточно широк, так что вы, скорее всего, сможете найти что-нибудь достаточно похожее на своего персонажа.

Если вы ведущий, вам также понадобится книга *«Бестиарий»*, где описаны характеристики и способности самых разных существ, от могучих драконов до мелких гоблинов. Ряд созданий из *«Бестиария»* можно вводить в историю не только в качестве противников для ваших героев, но и как источники информации или помощников. Иногда такие существа даже присоединяются к команде героев — в этом случае один из игроков может взять на себя управление новым союзником. Ведущему также понадобятся собственный набор игральных костей и ширма, за которой он сможет скрыть от игроков свои заметки, карты и результаты бросков (не для того, чтобы жульничать, а потому, что иногда знание о том, что выпало на костях и даже какие кости кидались, само по себе может выдать игрокам слишком много информации).

Бои в Pathfinder могут разыгрываться двумя способами: либо ведущий на словах описывает ситуацию, а игроки объясняют, что делают их персонажи, либо он рисует обстановку на бумаге (или специальном игровом поле) и вместе с игроками использует миниатюры для более точного отображения хода схватки. Оба подхода имеют свои плюсы и минусы, но если вы используете второй, то вам потребуется игровое поле (например, складные поля, выпускаемые Paizo) и миниатюры для обозначения персонажей и чудовищ.

Ход игры: Во время игры ведущий описывает, что творится в игровом мире, а игроки по очереди заявляют, как их персонажи реагируют на происходящее. В отличие от книг и фильмов, в ролевых играх результаты действий персонажей игроков и ведущего не предопределены и не имеют стопроцентной гарантии успеха или провала. Результат большинства действий определяется броском игральных костей, причем одни действия могут быть значительно сложнее других. Персонажи что-то умеют лучше, что-то хуже, поэтому к результатам проверок применяются бонусы, зависящие от навыков и характеристик.

Бросок игральных костей обозначается в книге как «dX» (от англ. die — «игральная кость»), где X — количество граней соответствующей кости. Если для проверки требуется бросить несколько игральных костей, то их количество обозначается числом перед «d». Например, если сказано, что нужно бросить «4d6», это означает, что вы кидаете четыре шестигранные кости и складываете полученные результаты. Если после этой формулы стоит число с минусом или плюсом, то его надо отнять от полученной суммы или прибавить к ней (а не к результату, выпавшему на каждой из костей). Многие проверки в игре требуют броска d20 с модификаторами, зависящими от характеристик персонажа, его способностей и ситуации, в которой он находится. Как правило, чем выше результат броска, тем лучше.

Отдельным образом высчитывается так называемая «процентная проверка», или «d%». В этом случае вы кидаете две отличные друг от друга десятигранные кости. Одна из них перед броском назначается игральной костью «десятков», другая — «единиц». В некоторых наборах одна из десятигранных костей заранее маркируется «10», «20», «30», что облегчает чтение результата. Результат броска считается как число, составленное из цифр на костях — «десятков» и «единиц». Например, если на игральной кости десятков выпало «4», а на игральной кости единиц — «2», результат читается как «42». Если на

игральной кости десятков выпал 0, то результат считается по игральной кости единиц (от 01 до 09), но если нули выпали на обеих костях, то этот результат читается как «100», а не «0». В большинстве случаев, если не сказано иначе, числа округляются в сторону уменьшения.

В ходе приключений персонажи получают деньги, волшебные вещи и опыт. Золото можно потратить на приобретение экипировки, а волшебные вещи своими свойствами расширяют возможности вашего персонажа.

Опыт начисляется за преодоление препятствий, победы над врагами и завершение крупных сюжетных линий. Набрав достаточное количество пунктов опыта, игрок повышает уровень своего персонажа на единицу — герой получает новые возможности и способности, что позволяет ему решать более сложные задачи. Если персонаж 1 уровня способен отбить крестьянскую дочку у кучки распоясавшихся гоблинов, то, чтобы победить ужасного красного дракона, потребуются все способности героя 20 уровня. Обязанность ведущего — создавать для героев сложные, но небезнадежные ситуации. В главе 12 вы найдете подробную информацию о том, как это делается.

И самое главное: играйте в свое удовольствие! Время, проведенное за Pathfinder, должно быть увлекательным и для игроков, и для ведущего. Приключения зовут!

САМОЕ ГЛАВНОЕ ПРАВИЛО

Эта книга содержит правила, призванные помочь вам вдохнуть жизнь в персонажей и в мир, который они исследуют. Хотя система Pathfinder специально создана простой и интересной, часть правил может выбиваться из стиля игры, который предпочитает ваша компания.

Помните, что правила в ваших руках и вы можете менять их, если посчитаете это нужным. Большинство ведущих имеет свой набор так называемых «домашних правил». Необходимо заранее согласовать такие изменения с игроками, чтобы они понимали, как именно будет проходить игра.

Хотя последнее слово по части правил всегда остается за ведущим, Pathfinder — совместное приключение, и если есть сомнения в трактовке, каждый имеет право высказать свое мнение.

КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ЭТОЙ КНИГОЙ

Основная книга правил состоит из 15 глав и 4 приложений. Главы 1–11 содержат все необходимое для создания персонажей игроков и игры за них. Главы 12–15 содержат информацию для ведущих по организации игры и управлению игровым миром. Проще говоря, если вы игрок, то вам не нужно сразу изучать последние главы, хотя иногда заглядывать туда придется. Ниже приведены краткие описания глав, чтобы вы имели представление обо всех правилах, содержащихся в этой книге.

Глава 1. Введение: В этой главе изложены основы игры, включая краткое описание всей остальной книги, правила создания персонажей и определения значений их характеристик. Характеристики — это основные качества вашего героя, описывающие его базовые способности и потенциал.

Глава 2. Народы: В основной книге правил Pathfinder описано 7 народов, составляющих основное население игрового мира. Это гномы, дварфы, люди, полуорки, полурослики, полуэльфы и эльфы. Создавая персонажа, игрок должен выбрать, к какому из указанных народов тот будет принадлежать. В главе содержатся все правила, необходимые для игры за представителя одного из этих народов.

Глава 3. Классы: В Pathfinder имеется 11 основных классов, описанных в этой главе. Класс определяет род деятельности героя и его роль в группе. Каждый из них наделяет его особыми качествами и способностями. Выбор класса определяет также целый ряд параметров персонажа, включая пункты здоровья, пункты навыков, бонусы к броскам на испытания, владение оружием и умение носить доспехи. Здесь же описаны правила по развитию персонажа по мере роста его могущества (набора уровней). Получение нового уровня в каждом классе повышает параметры персонажа и открывает перед ним новые возможности. Герой при создании получает первый уровень одного из классов по выбору игрока.

Глава 4. Навыки: В этой главе описываются навыки и способы их применения. Навыки обозначают умение персонажа решать различные задачи, от лазания по стенам до маскировки. На каждом уровне (включая самый первый) герой получает определенное число пунктов навыков, которые можно потратить на их улучшение. Впоследствии, при получении новых уровней, можно будет как обучаться новым навыкам, так и оттачивать мастерство в имеющихся. Класс персонажа определяет, сколько пунктов навыков он получает при достижении каждого уровня.

Глава 5. Черты: Каждый персонаж имеет некоторое количество черт, позволяющих ему производить особые действия или наделяющих его уникальными способностями, которые иначе получить невозможно. На первом уровне персонаж вправе выбрать как минимум одну черту, а с ростом уровня он получит возможность обретать новые.

Глава 6. Снаряжение: В этой главе описана базовая экипировка персонажа, от брони и оружия до факелов и рюкзаков. Здесь же вы найдете стандартные цены на различные услуги, например стоимость ночлега в гостинице или путешествия на лодке. Начинающие персонажи получают сумму в золотых монетах (зм), зависящую от выбранного класса, которую они могут потратить на закупку снаряжения.

Глава 7. Дополнительные правила: Правила в этой главе описывают различные факторы, имеющие значение во время игры в Pathfinder, включая мировоззрение, нагрузку, перемещение и видимость. Мировоззрение показывает, будет ли ваш персонаж самоотверженным героем, бессовестным злодеем или кем-то еще. Правила о нагрузке определяют, сколько персонаж может нести без ущерба для своих возможностей и какие именно ограничения накладывает на него лишний груз. Перемещение отвечает за то, как далеко персонаж может пройти за минуту, час или день в зависимости от базовой скорости и особенностей местности. Видимость регулирует, насколько далеко персонаж может видеть окружающий мир в зависимости от особенностей зрения его народа и уровня освещенности.

Глава 8. Бой: Все персонажи в какой-то момент ставят свою жизнь на карту в сражениях с ужасными чудовищами или коварными злодеями. В этой главе изложены правила по моделированию боев. Во время сражения все персонажи действуют по очереди (в зависимости от результата проверки инициативы), совершая свои ходы до тех пор, пока одна из сторон не одержит победу. Здесь вы найдете правила по различным действиям, которые ваш персонаж может предпринять в свой ход. Эта глава включает также правила по специальным боевым маневрам (таким как сбивание с ног или разоружение), ранениям и смерти персонажей.

Глава 9. Магия: Некоторые персонажи (и многие чудовища) умеют творить заклинания, позволяющие вернуть мертвеца к жизни или поджарить врага огненным шаром. В этой главе описаны правила изучения и сотворения заклинаний. Если ваш персонаж способен колдовать, вам нужно как следует ознакомиться с этой главой.

Глава 10. Заклинания: Если предыдущая глава описывает правила использования магии, то эта содержит сами заклинания. Здесь приведены списки заклинаний, доступных разным классам на разных уровнях, и описания каждого из них с указанием эффекта, дистанции, длительности и других важных параметров. Игроку следует ознакомиться с описаниями всех заклинаний, которые умеет творить его персонаж.

Глава 11. Престиж-классы: Хотя основные классы, описанные в главе 3, позволяют создавать самых разнообразных персонажей, престиж-классы дают возможность сделать героя мастером в какой-то конкретной области. С их помощью герой приобретает ряд уникальных

способностей, которые повышают эффективность его действий в выбранной сфере. У каждого такого класса есть определенные требования, которым должен соответствовать персонаж. Если вы хотите в будущем взять один из престиж-классов, то вам следует ознакомиться с требованиями к нему, чтобы правильно спланировать развитие своего героя.

Глава 12. Ведение игры: В этой главе описаны основы игрового процесса Pathfinder. Сюда включены рекомендации по организации игры, использованию опубликованных приключений, урегулированию проблем во время игровой встречи и распределению пунктов опыта и сокровищ. Если вы ведущий, вам следует внимательно изучить эту главу.

Глава 13. Окружающий мир: Помимо битв с монстрами, героев в ходе игры ждет масса других опасностей и проблем — от хитроумных ловушек до кипящей лавы. Из этой главы вы узнаете о том, какое влияние оказывает на персонажей окружающая среда. Вся информация сгруппирована по типам местности, к которым относятся подземелья, пустыни, горы, леса, болота, вода, город, а также иные измерения и планы за гранью реальности. Кроме того, здесь же вы найдете информацию о погоде и ее влиянии на события игры.

Глава 14. Создание персонажей ведущего: Игровой мир населен не только героями и чудовищами: в нем обитает бесчисленное множество других существ, которых мы называем персонажами ведущего. Они составляют основное население игрового мира — от местных лавочников до заморских королей. В этой главе представлена система быстрого создания персонажей ведущего и предназначенные для этого упрощенные классы (большинство персонажей ведущего использует именно их, хотя некоторые могут получать уровни в основных и даже престиж-классах).

Глава 15. Волшебные предметы: В ходе приключений персонажи нередко находят волшебные предметы, полезные или не очень. Эта глава содержит подробное описание целого ряда таких вещей, разбитых на следующие категории: оружие, броня, жезлы, зелья, кольца, посохи, свитки, скипетры и волшебные вещицы (к которым относятся разнообразные предметы, не вошедшие в другие разделы). Здесь же вы найдете описание проклятых предметов (которые вредят своим владельцам), разумных вещей, артефактов (волшебных вещей исключительной силы) и правила по созданию волшебных предметов.

Приложения: В конце книги вы найдете приложения с правилами, описывающими различные особенности и состояния.

Далее приводится список источников, из которых вы можете черпать вдохновение, а также рекомендации, как сделать игру Pathfinder еще удобнее и приятнее.

Основные понятия

В тексте правил Pathfinder используется ряд определений, сокращений и терминов. Ниже приведены наиболее распространенные из них.

Базовый модификатор атаки (БМА): Каждое существо в игре имеет базовый модификатор атаки, который характеризует его мастерство в бою. БМА растет по мере набора уровней (или роста КЗ). Когда он достигает значений +6, +11 и +16, у существа появляются дополнительные удары в случае совершения в бою полной атаки (один из видов действия, требующего полного хода, см. главу 8).

Боевой маневр: Это действие в бою, которое не наносит прямого урона здоровью противника, — например, сбивание с ног, разоружение или захват (см. главу 8).

Бонус: Это число, которое добавляется к результатам бросков игральных костей или к значениям параметров персонажа. Большинство бонусов имеет определенный тип. Как правило, бонусы одного типа не складываются — применяется только самый большой.

Ведущий: Это человек, руководящий игрой. В его задачи входит контроль над всеми элементами игрового мира, где действуют персонажи игроков, толкование правил и поддержание честной и интересной игры.

Действие: В течение раунда боя каждый его участник может совершить одно или несколько действий. Использование способностей, сотворение заклинаний и совершение атак — все это требует для своего осуществления действий. Правила описывают несколько видов действий, таких как: основное, сопутствующее, быстрое, свободное и действие полного хода (см. главу 8).

Заклинания: Магия способна выполнять множество задач — от уничтожения врагов до воскрешения мертвых. В описании заклинаний указывается, что может стать их целью, каковы их эффекты и как им можно сопротивляться.

Защита от боевых маневров (ЗБМ): Этот параметр показывает, насколько трудно осуществить боевой маневр против его обладателя. Значение ЗБМ служит сложностью броска для проверки успешности маневра.

Инициатива: В начале боя все существа, участвующие в схватке, должны совершить проверку инициативы, чтобы определить порядок, в котором они будут действовать в каждом раунде. Чем выше результат проверки, тем раньше существо будет действовать.

Испытания: Когда существо подвергается действию вредоносного заклинания или эффекта, оно зачастую может пройти испытание, чтобы смягчить последствия такого воздействия. Все испытания совершаются автоматически — персонажу не надо тратить на них действия. Существуют три типа испытаний: Воли (для сопротивления заклинаниям и атакам, воздействующим на разум), Реакции (для уклонения от эффектов, бьющих по площадям, так как *огненный шар*) и Стойкости (для противодействия ядам, болезням и прочим телесным недугам).

Класс: Класс представляет собой род занятий персонажа или другого существа. Получение новых уровней в классе добавляет вашему герою бонусы ко многим проверкам и дает недостижимые иначе возможности — например, способность творить заклинания или превращаться в зверя. Большинство персонажей игроков получают уровни в основных или престиж-классах, так как они более эффективны (см. главы 3 и 11). Большинство персонажей ведущего получают уровни в особых классах, которые несколько слабее основных (см. главу 14).

Класс брони (КБ): Этот параметр имеет каждое существо в игре. Его значение показывает, насколько трудно попасть по этому существу в бою. Как и с прочими параметрами, чем КБ выше, тем лучше.

Кости здоровья (КЗ): Этот параметр приблизительно обозначает могущество существа. С ростом уровня оно получает и дополнительные КЗ. Монстры обычно имеют некоторое количество КЗ, соответствующих природе их вида или народа. Параметр КЗ определяет, сколько и каких игральных костей надо бросить, определяя здоровье (ПЗ) существа. Например, если КЗ монстра указаны как 3d8, то необходимо бросить три восьмигранные кости и сложить выпавшие числа. При этом, вне зависимости от типа костей и результата бросков, параметр количества КЗ этого существа считается равным 3. Это число, к примеру, определяет эффект воздействия на него некоторых заклинаний.

Круги заклинаний: Каждое заклинание относится к тому или иному кругу (от нулевого до девятого), что примерно отражает их силу. По мере роста в уровне заклинатели получают доступ к заклинаниям старших кругов.

Навык: Навыки представляют собой умения существа решать различные задачи: карабкаться по стенам, незаметно пробираться по коридорам или замечать крадущихся врагов. Количество пунктов, вложенных в навык, определяет мастерство владения им. По мере увеличения количества КЗ существо получает определенное количество пунктов навыков, которые можно потратить на развитие выбранных навыков.

Мировоззрение: Моральные и этические принципы существ описываются двумя шкалами. Первая указывает на то, является ли существо принципиальным, нейтральным или хаотичным, вторая — является ли оно добрым, нейтральным или злым. Для краткости мировоззрение обычно записывается аббревиатурой из двух букв: так, принципиальное нейтральное существо — это ПН, а хаотичное злое — ХЗ. Если существо нейтрально по обеим шкалам, его мировоззрение записывается просто как Н.

Множитель: Если вам нужно применить к результату проверки более одного множителя, не умножайте, а складывайте их, отнимая от суммы единицу за каждый множитель после первого. Например, если вам требуется дважды удвоить (×2) результат, вы его утраиваете (×3, т. к. (2+2)–1=3), а не учетверяете (×4).

Модификатор боевых маневров (МБМ): Этот модификатор влияет на вероятность успешного осуществления боевых маневров. При проверке успешности маневра это значение добавляется к результату, выпавшему на d20.

Монстр: Это существо, возможности которого зависят от количества присущих его виду или народу КЗ, а не от уровней в классах (впрочем, некоторые монстры могут также иметь и уровни в классах). Персонажи игроков обычно не являются монстрами.

Округление: Иногда вам нужно будет округлить результат проверки или какое-то значение. Если не сказано иначе, всегда округляйте в сторону уменьшения. Так, 7, деленное пополам, округляется до 3.

Опыт: Персонажи получают опыт за решение проблем, победы над врагами и выполнение заданий. Опыт постепенно накапливается, и при достижении определенного количества персонаж переходит на новый уровень.

Персонажи ведущего: Персонажи, за которых играет ведущий.

Персонажи игроков: Персонажи, контролируемые игроками.

Проверка: Проверка — это бросок игральных костей (обычно d20), к результату которого могут добавляться различные модификаторы. Чаще всего это проверки навыков и характеристик, а также проверки прохождения испытаний. Проверки на попадание атаки в тексте называются просто «атаками», а проверки прохождения испытаний — просто «испытаниями».

Проверка концентрации: Если существо творит заклинание, но в процессе ему что-либо мешает, оно должно совершить проверку концентрации, чтобы не потерпеть неудачу (см. главу 9).

Псевдозаклинания (Пс): Псевдозаклинания — это подобные заклинаниям способности, которые персонаж получает за счет принадлежности к народу или классу (тогда как настоящие заклинания приобретаются только при получении уровня в классе, позволяющем творить магию).

Пункты здоровья (ПЗ): Пункты здоровья — это абстрактная мера состояния здоровья существа. Чтобы определить максимум ПЗ существа, бросьте указанное в его описании количество костей здоровья и сложите результаты. Если первая КЗ получена за счет основного класса, она дает максимум ПЗ. Во всех остальных случаях нужно бросать игральные кости. Ранения уменьшают ПЗ, а лечение (естественное или волшебное) их восстанавливает. Некоторые способности и заклинания могут добавлять временные ПЗ, которые исчезают спустя определенный период. Когда количество ПЗ у существа опускается ниже 0, оно теряет сознание. Когда это количество достигает отрицательного значения, равного Выносливости существа, оно гибнет.

Раунд: Длительность боя измеряется в раундах. Каждый раунд все участники боя получают возможность

действовать в порядке инициативы. За один раунд в мире игры проходит шесть секунд.

Сверхъестественные способности (Св): Это разнообразные волшебные атаки, защиты и свойства некоторых существ. Они могут работать постоянно или требовать действия для использования. В описании каждой такой способности указывается, как именно она действует и каковы ее эффекты.

Сложность (СЛ): Всякий раз, когда существо предпринимает какое-либо действие, успех которого не гарантирован, необходимо совершить проверку (чаще всего — проверку навыка). Чтобы действие увенчалось успехом, результат проверки должен быть больше или равен показателю сложности этого действия.

Снижение урона (СУ): Существа, которым трудно нанести вред, обычно имеют параметр «снижение урона». Его значение вычитается из урона, наносимого существу физическими атаками. Большинство типов СУ можно игнорировать, если атака производится оружием, принадлежащим к определенному типу или сделанным из особого материала. Этот материал или тип оружия указывается после значения СУ (например, «СУ 10/холодное железо»). Если же СУ действует против всех типов физических атак, ставится прочерк («СУ 5/–»). Подробную информацию см. в приложении 1.

Суммирование: Суммирование означает применение всех имеющихся бонусов и штрафов к одному результату проверки или к параметру. В большинстве случаев бонусы одного и того же типа не складываются, вместо этого применяется наибольший из них. Штрафы, напротив, складываются. Бонусы прибавляются к результату, а штрафы из него вычитаются, в итоге, возможно, сводя друг друга на нет.

Существо: Действующее лицо в текущей истории или в игровом мире. К существам относятся персонажи игроков, персонажи ведущего и монстры.

Уровень: Уровень персонажа отражает его общее развитие и могущество. Существуют два вида уровней. Уровень класса отражает количество уровней, которые персонаж имеет в каком-то одном классе. Общий уровень персонажа — это сумма всех уровней, которые он имеет во всех своих классах.

Уровень заклинателя (УЗ): Уровень заклинателя показывает мастерство существа в сотворении заклинаний. Заклинания часто имеют ряд переменных параметров (например, дистанцию или наносимый урон), зависящих от УЗ.

Устойчивость к магии (УкМ): Некоторые существа обладают устойчивостью к магии. Чтобы наложить заклинание на такое существо, заклинатель должен успешно пройти проверку УЗ. Сложность проверки равна УкМ. Заметим, что ряд заклинаний не требует таких проверок.

Характеристики: Для описания существ в игре используются шесть характеристик: Сила, Ловкость, Выносливость, Интеллект, Мудрость и Харизма. Их значения отражают базовые возможности существа. Чем выше значение какой-нибудь характеристики персонажа, тем большими способностями и потенциалом он обладает в сфере ее применения.

Ход: За раунд боя каждый из его участников делает свой ход. В свой ход персонаж обычно имеет право совершить одно основное, одно сопутствующее, одно быстрое и сколько-то свободных действий. Существуют и другие комбинации действий, которые можно совершить в свой ход (см. главу 8).

Черта: Способность или умение, освоенное существом. Черты часто позволяют обходить общие правила и ограничения. Число черт у существа зависит от его КЗ, но наличие уровней в некоторых классах позволяет иметь дополнительные черты.

Штраф: Это число, которое вычитается из результата броска игральных костей или из значения параметров персонажа. В отличие от бонусов, штрафы не имеют типа и обычно складываются друг с другом.

Экстраординарные способности (Экс): Необычные способности, применение которых не требует волшебства.

ПРИМЕР ИГРЫ

Ведущий и четверо игроков участвуют в очередном приключении. Персонажи игроков таковы: Силэй (человек, паладин), Эзрен (человек, волшебник), Харск (дварф, следопыт) и Лем (полурослик, бард). Четверо авантюристов исследуют развалины старого замка, в затхлых подвалах которого, по слухам, хранятся несметные сокровища. Уже в сумерках на подходе к руинам наши герои вступают на древний мост. Описав окружающую обстановку, ведущий опрашивает игроков, что их персонажи собираются делать.

Харск: Двигаемся дальше. Мне не нравится это место. Я достаю и заряжаю арбалет.

Силэй: Вот-вот. Вытаскиваю меч... на всякий случай.

Эзрен: Творю заклинание *свет*, чтобы видеть, куда мы идем.

Ведущий: Хорошо, сияние вспыхивает у тебя на ладони и освещает окрестности.

Лем: А я продолжаю осматриваться. Хочу убедиться, что здесь нет никаких чудищ.

Ведущий сверяется со своими заметками по этой части приключения и понимает, что чудовища здесь есть и персонажи игроков уже в западне.

Ведущий: Лем, кинь, пожалуйста, проверку Внимания.

Игрок Лема бросает d20 и получает результат 12, затем сверяется с бланком персонажа и находит модификатор Внимания Лема, равный +6.

Лем: У меня 18. Что я вижу?

Ведущий: Оглянувшись, ты замечаешь шесть темных силуэтов, надвигающихся сзади. Когда они входят в пятно света, становится ясно, что это скелеты в ржавых доспехах, шагающие по мосту и размахивающие древними мечами.

Лем: Народ, я думаю, что у нас проблемы.

Ведущий: Они самые. Прошу каждого пройти проверку инициативы.

Для определения порядка ходов во время боя каждый игрок бросает d20 и прибавляет модификатор инициативы своего персонажа. Ведущий совершает проверку отдельно за группу скелетов и отдельно — за их пока еще невидимого предводителя. Силэй получает 18, Харск 16, Эзрен 12 и Лем 5. У скелетов инициатива 11, а у их лидера 8.

Ведущий: Силэй, у тебя самая высокая инициатива. Твой ход.

Силэй: Раз это скелеты, я попробую уничтожить их силой своей богини Иомедэй. Я провожу позитивную энергию на погибель нежити.

Игрок Силэй бросает 2d6 и получает результат 7.

Силэй: Каждому скелету я наношу 7 урона, но все они могут пройти испытание Воли со сложностью 15, чтобы снизить урон вдвое.

Ведущий совершает проверку за всех скелетов и получает результаты 18, два раза по 17, 15, 8 и 3. Так как четверо скелетов успешно прошли испытание, они получают лишь половину урона (3 пункта). Два скелета получают по 7 урона.

Ведущий: Позитивная энергия поражает твоих врагов, два скелета вспыхивают и рассыпаются. Остальные продолжают наступать. Харск, твой ход.

Харск: Отлично. Я стреляю из арбалета в ближайшего.

Игрок Харска получает на d20 результат 13. Затем он добавляет свой модификатор стрельбы из арбалета и объявляет конечный результат — 22! Ведущий смотрит на КБ скелетов, который оказывается всего лишь 14.

Ведущий: Попал. Сколько урона?

Игрок Харска бросает d10 и объявляет результат — 8. Ведущий учитывает, что у скелетов есть свойство снижения урона, которое преодолевается только дробящим оружием. Поскольку арбалетный болт — снаряд колющего типа, то после уменьшения урона на 5 он наносит лишь 3 пункта урона.

Впрочем, уже поврежденному скелету этого оказывается достаточно.

Ведущий: Хотя арбалетный болт не слишком эффективен против костяного врага, от твоего выстрела скелет развалился. Эзрен, твой ход.

Эзрен: Творю *волшебную стрелу* и направляю ее в ближайшего скелета.

С пальцев персонажа срываются несколько магических сияющих стрел, которые всегда попадают в цель. Игрок Эзрена бросает для определения нанесенного урона 1d4+1 за каждую стрелу и получает в результате 6. Так как это магический эффект, он игнорирует снижение урона, и все 6 пунктов вычитаются из здоровья противника. В итоге еще один скелет рассыпается.

Ведущий: Осталось два скелета, и теперь их ход. Один из них бежит к Силэй и рубит ее клинком, а другой подходит к Харску и атакует его.

Ведущий бросает d20 для проверки попадания каждой атаки. Первый результат — всего 8, что явно меньше КБ Силэй (18). Второй результат — 17, что больше КБ Харска (16).

Ведущий: Харск, скелет попал тебе в руку, спиши 7 пунктов здоровья.

Харск: Ой. Осталось 22.

Ведущий: Это не все. Из мглы на мост галопом вылетает костяная лошадь, на которой восседает скелет в рыцарских доспехах. Головы предыдущих жертв украшают конец его копья. Лем, твоя очередь. Что ты делаешь?

Лем: Ноги!

Бой продолжается в порядке инициативы, начиная с Силэй, пока одна из сторон не одолеет другую. Если персонажи игроков переживут этот бой, они могут продолжить исследование старого замка, чтобы выяснить, какие опасности и сокровища в нем еще остались.

Создание персонажа

В Pathfinder вы можете играть роль любого героя: от хитрого плута до несгибаемого паладина.

Создание персонажа начинается с его концепции. Может быть, вы мечтаете играть бойца, идущего в рукопашную с щитом и мечом против клыков и когтей ужасных монстров? Или вам больше по нраву таинственный провидец, черпающий силы из потустороннего мира? Возможно почти все, что угодно.

После того как вы продумаете общую концепцию, настанет время воплотить идею в жизнь, выполнив поэтапно указанные ниже действия и записав полученные сведения на бланке персонажа — его вы найдете в конце книги. Для удобства можете снять с него копию.

Шаг 1: определите значения характеристик. Начните с определения значений характеристик своего персонажа (см. ниже). Эти числа описывают его основные возможности и используются для вычисления многих важных параметров. Некоторые классы предъявляют особые требования к значениям характеристик.

Шаг 2: выберите народ. Теперь решите, из какого народа происходит ваш персонаж. Отметьте модификаторы к характеристикам за происхождение и другие особенности, присущие этому народу (см. главу 2). Семь основных народов представлены в этой книге, но ваш ведущий может расширить этот список. Для каждого народа указаны языки, которыми владеют его представители, а также несколько дополнительных языков, доступных для изучения. Их число равно модификатору Интеллекта вашего персонажа (см. стр. 19).

Шаг 3: выберите класс. Класс персонажа в широком смысле описывает его род деятельности — например, воин или волшебник. Начинающий герой получает первый уровень в выбранном вами классе. По мере набора опыта за победы над чудовищами он будет расти в уровне, получая новые возможности и способности.

Шаг 4: выберите навыки и черты. Определите количество пунктов навыков персонажа в соответствии с выбранными народом и классом, а также модификатором Интеллекта и другими бонусами. Затем распределите пункты между навыками. Учтите, что максимум пунктов в каждом навыке равен общему уровню персонажа (на первом уровне это 1 пункт). После этого определите количество черт персонажа, исходя из его народа, класса и уровня, и выберите их из списка, приведенного в главе 5.

Шаг 5: закупите снаряжение. Каждый новый персонаж 1 уровня начинает игру с некоторой суммой золотых монет (зм), определяемой его классом. На эту сумму вы можете купить ему самое разнообразное снаряжение: от кольчуги до рюкзака. Экипировка поможет персонажу успешно пережить будущие приключения. Как правило, вы не можете закупать на эти деньги волшебные предметы, не согласовав это с ведущим.

Шаг 6: завершите создание персонажа. Теперь определите все остальные параметры вашего героя, включая, здоровье, класс брони, модификаторы испытаний, инициативы и атак. Их значения зависят от результатов, полученных на предыдущих этапах. Персонаж 1 уровня начинает с максимальным здоровьем (как если бы на его КЗ выпал максимум). Кроме того, вам необходимо дать имя вашему персонажу, определить его мировоззрение и придумать внешность. Не помешает также записать личные особенности вашего героя, поскольку впоследствии это поможет вам лучше играть свою роль. Прочие подробности (такие как правила по возрасту и мировоззрению) описаны в главе 7.

Значения характеристик

Каждый персонаж имеет шесть характеристик, определяющих его основные возможности и таланты. Персонаж очень редко совершает проверку, используя только значение характеристики, но сами эти значения и производные от них модификаторы влияют почти на все проверки навыков и способностей персонажа. Обычно характеристики гуманоидов находятся в диапазоне от 3 до 18, но бонусы и штрафы народа могут повлиять на эти границы. Среднее значение каждой характеристики — 10.

Определение значений характеристик

Существует несколько разных способов получения этих значений, каждый из которых обеспечивает разную степень гибкости и случайности при создании персонажа. Модификаторы народа (у каждого из народов они свои — см. главу 2) применяются после определения значений.

Стандартный способ: Бросьте 4d6, уберите кость с наименьшим результатом и сложите оставшиеся значения. Запишите результат и повторите процедуру еще пять раз, чтобы получить 6 значений. Распределите их между шестью характеристиками по своему желанию.

Этот способ не так зависит от случая, как классический, и персонажи обычно получают характеристики выше средних.

Классический способ: Бросьте 3d6 и сложите результаты. Запишите результат и повторите процедуру еще пять раз, чтобы получить 6 значений. Распределите результаты между шестью характеристиками по своему желанию.

Этот способ дает большой разброс значений, и некоторые из полученных персонажей окажутся значительно могущественнее других. Результат можно сделать еще более непредсказуемым, если распределить значения по характеристикам в том порядке, в котором они были получены на игральных костях. Персонаж, созданный этим способом,

может оказаться несовместимым с вашей концепцией, если ключевые для нее характеристики окажутся слишком низки. Здесь лучше идти от обратного и продумывать концепцию персонажа на основе полученных значений.

Героический способ: Бросьте 2d6 и добавьте 6 к результату. Запишите его и повторите процедуру еще пять раз, чтобы получить 6 значений. Распределите результаты между шестью характеристиками по своему желанию.

Этот способ дает меньший разброс значений, чем стандартный, и позволяет создавать персонажей, у которых большинство характеристик выше среднего.

Метод распределения костей: Каждый игрок получает 24d6 для распределения по характеристикам. Он может сгруппировать игральные кости как пожелает, к примеру взяв для одной характеристики 4d6, для другой — 5d6, для третьей — 4d6 и так далее. Минимальное количество костей для каждой характеристики при этом составляет 3d6. Распределив все кости, игрок бросает каждую группу по очереди и складывает результаты трех лучших бросков. Значения характеристик в этом случае будут примерно похожи на те, что можно получить стандартным способом. Если ведущий планирует игру с более мощными героями, он может увеличить лимит игральных костей до 28d6.

Метод покупки: Каждый игрок получает некоторое количество пунктов, которые он может потратить на повышение характеристик своего героя. Все характеристики на старте имеют значение 10. Игрок может повысить значение характеристики, вложив в нее сколько-то пунктов. Он также вправе увеличить запас пунктов, понизив какую-то одну или несколько характеристик. Ни одно полученное значение не может быть меньше 7 или больше 18. См. таблицу «Стоимость значений характеристик» для определения стоимости каждого значения характеристики в пунктах.

После того как все пункты будут потрачены, прибавьте модификаторы народа. Количество пунктов на покупку значений зависит от предполагаемого стиля игры. Стандартное число для персонажей игроков — 15 пунктов. Для создания персонажа ведущего обычно хватает 3 пунктов. См. таблицу «Пункты на покупку характеристик» с рекомендованным количеством пунктов в зависимости от типа вашей игры.

Это метод позволяет игроку полностью контролировать процесс определения характеристик и создавать сбалансированных персонажей. Именно метод покупки применяется для создания персонажей для игр на конвентах, например Pathfinder Society (см. paizo.com/pathfinderSociety, если хотите узнать больше об этих мероприятиях).

Стоимость значений характеристик

Значение	Стоимость	Значение	Стоимость
7	–4	13	3
8	–2	14	5
9	–1	15	7
10	0	16	10
11	1	17	13
12	2	18	17

Пункты на покупку характеристик

Тип кампании	Количество пунктов
Низкое фэнтези	10
Обычное фэнтези	15
Высокое фэнтези	20
Эпическое фэнтези	25

Определение модификаторов

Каждому значению характеристики соответствует свой модификатор в диапазоне от –5 до +5. Добавив модификаторы народа, к которому относится ваш персонаж, определите итоговые модификаторы характеристик по таблице «Модификаторы характеристики и дополнительные заклинания» (см. стр. 18). Модификатор характеристики прибавляется к результату броска костей (или вычитается из него), когда персонаж совершает действие, связанное с этой характеристикой, а также в некоторых других случаях. В этой же таблице указано число дополнительных заклинаний в день, которые может применять ваш персонаж, если владеет магией, связанной с указанной характеристикой.

Характеристики и магия

Характеристика, определяющая дополнительные заклинания, зависит от того, к какому из классов, позволяющих творить магию, принадлежит персонаж. Для волшебников это Интеллект, для друидов, жрецов и следопытов Мудрость, для бардов, паладинов и чародеев Харизма. Кроме высокого значения характеристики, персонаж должен иметь достаточный уровень в этом классе, чтобы творить заклинания соответствующего круга. Подробнее см. описания классов в главе 3.

Характеристики

Каждая из характеристик описывает одну из сторон вашего персонажа и влияет на ряд его действий.

Сила (Сил)

Сила определяет крепость мышц и физическую мощь вашего героя. Эта характеристика важна для персонажей, специализирующихся на ближнем бою: воинов, монахов, паладинов и некоторых следопытов. Сила также определяет максимальный вес, который герой способен унести. Персонаж с Силой 0 слишком слаб, чтобы двигаться, — он лежит без сознания. Некоторые существа не имеют

Модификаторы характеристики и дополнительные заклинания

Значение характеристики	Модификатор	Дополнительные заклинания в день (по кругам заклинаний)									
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	–5	Не может творить заклинания, связанные с этой характеристикой									
2–3	–4	Не может творить заклинания, связанные с этой характеристикой									
4–5	–3	Не может творить заклинания, связанные с этой характеристикой									
6–7	–2	Не может творить заклинания, связанные с этой характеристикой									
8–9	–1	Не может творить заклинания, связанные с этой характеристикой									
10–11	0	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
12–13	+1	—	1	—	—	—	—	—	—	—	—
14–15	+2	—	1	1	—	—	—	—	—	—	—
16–17	+3	—	1	1	1	—	—	—	—	—	—
18–19	+4	—	1	1	1	1	—	—	—	—	—
20–21	+5	—	2	1	1	1	1	—	—	—	—
22–23	+6	—	2	2	1	1	1	1	—	—	—
24–25	+7	—	2	2	2	1	1	1	1	—	—
26–27	+8	—	2	2	2	2	1	1	1	1	—
28–29	+9	—	3	2	2	2	2	1	1	1	1
30–31	+10	—	3	3	2	2	2	2	1	1	1
32–33	+11	—	3	3	3	2	2	2	2	1	1
34–35	+12	—	3	3	3	3	2	2	2	2	1
36–37	+13	—	4	3	3	3	3	2	2	2	2
38–39	+14	—	4	4	3	3	3	3	2	2	2
40–41	+15	—	4	4	4	3	3	3	3	2	2
42–43	+16	—	4	4	4	4	3	3	3	3	2
44–45	+17	—	5	4	4	4	4	3	3	3	3

и т. д.

этой характеристики, и поэтому у них нет модификаторов к проверкам силовых навыков и проверкам, связанным с Силой.

Модификатор Силы используется в следующих случаях:

- При совершении атаки в ближнем бою.
- При определении урона, который вы наносите метательным оружием (в т. ч. пращой) и оружием ближнего боя.

  Исключение: к урону от оружия в неведущей руке добавляется только половина модификатора Силы, а к урону от двуручного оружия добавляется полуторный модификатор Силы. Отрицательный (но не положительный) модификатор Силы также применяется к урону от луков, кроме композитных.
- При проверках навыков Лазание и Плавание.
- При проверках Силы (выбивание дверей и т. п.).

Ловкость (ЛВК)

Ловкость отражает проворство, реакцию и координацию движений вашего персонажа. Эта характеристика особенно важна для плутов, но также будет полезна любому герою, который не носит тяжелые доспехи. Она нужна персонажам, которые собираются использовать дистанционное оружие, например лук или пращу.

Персонаж с Ловкостью 0 неспособен двигаться, но сознание не теряет.

Модификатор Ловкости используется в следующих случаях:

- При совершении дистанционных атак, в т. ч. при помощи луков, арбалетов, метательных топоров и многих дистанционных заклинаний типа *опаляющего луча* или *палящего света*.
- При определении класса брони вашего героя (если он может среагировать на атаку).
- При прохождении испытаний Реакции, когда герою нужно быстро сориентироваться и что-нибудь предпринять, чтобы избежать урона или иных последствий (например, уклониться от взрыва *огненного шара*).
- При проверках навыков Акробатика, Верховая езда, Изворотливость, Ловкость рук, Механика, Полет и Скрытность.
- При проверках инициативы, когда определяется порядок действий в бою.

ВЫНОСЛИВОСТЬ (ВЫН)

Выносливость отражает здоровье и запас жизненных сил персонажа. Модификатор Выносливости увеличивает параметр здоровья персонажа, поэтому эта характеристика важна для представителей всех классов. Некоторые существа (например, нежить и конструкции) не имеют параметра Выносливости; их модификатор Выносливости для соответствующих проверок считается равным +0. Персонаж с Выносливостью 0 мертв.

Модификатор Выносливости используется в следующих случаях:

- При определении пунктов здоровья персонажа. Результат броска в этом случае не может быть ниже 1 — при любых штрафах персонаж, поднимая уровень, получает хотя бы 1 пункт здоровья.
- При прохождении испытаний Стойкости (для сопротивления ядам, болезням и тому подобным угрозам для здоровья).

Если Выносливость персонажа изменяется достаточно, чтобы изменить ее модификатор, здоровье персонажа также убывает или увеличивается.

ИНТЕЛЛЕКТ (ИНТ)

Интеллект отражает умение персонажа учиться и мыслить логически. Эта характеристика важна для волшебников, так как влияет на их способность творить заклинания. У существ с животным мышлением значение Интеллекта равно 1 или 2. Значение Интеллекта любого создания, способного понимать речь, не может быть ниже 3. Персонаж с показателем Интеллекта 0 находится в коме. Некоторые существа не имеют этого параметра, их модификатор Интеллекта для соответствующих проверок считается равным +0.

Модификатор Интеллекта используется в следующих случаях:

- При определении количества дополнительных языков, которые персонаж знает в начале игры на первом уровне. Эти языки он получает в дополнение к стартовым языкам своего народа и всеобщему. Если модификатор отрицательный, персонаж все равно знает стартовые языки своего народа и умеет на них читать, если только его интеллект не ниже 3.
- При определении количества дополнительных пунктов навыков, получаемых за уровень. При этом итоговый результат не может быть меньше 1: за каждый уровень персонаж получает минимум 1 пункт навыков.
- При проверках навыков Знание, Колдовство, Оценка, Ремесло и Языкознание.

Волшебник получает возможность подготовить дополнительные заклинания в зависимости от своего модификатора Интеллекта. Чтобы сотворить заклинание соответствующего круга, он должен иметь Интеллект, значение которого больше или равно 10 + номер круга заклинания.

МУДРОСТЬ (МДР)

Мудрость отражает здравый смысл, силу воли, интуицию и внимание персонажа. Это самая важная характеристика для жрецов и друидов. Она также значима для паладинов и следопытов. Если вы хотите, чтобы персонаж всегда был начеку, наделите его высокой Мудростью. Любое существо имеет характеристику Мудрости. Персонаж с показателем Мудрости 0 не способен мыслить и находится без сознания.

Модификатор Мудрости используется в следующих случаях:

- При прохождении испытаний Воли для отмены эффектов заклинаний вроде *приворот (гуманоид)*.
- При проверках навыков Внимание, Выживание, Лечение, Проницательность и Профессия.

Друиды, жрецы и следопыты получают возможность подготовить дополнительные заклинания в зависимости от своего модификатора Мудрости. Чтобы сотворить заклинание соответствующего круга, они должны иметь Мудрость, значение которой больше или равно 10 + номер круга заклинания.

ХАРИЗМА (ХАР)

Харизма отражает силу личности, обаяние, лидерские качества и внешнюю привлекательность вашего героя. Это самая важная характеристика для бардов, паладинов и чародеев. Высокая Харизма также полезна жрецам, так как влияет на их способность проводить энергию. Для нежити эта характеристика является мерой их сверхъестественной «жизненной силы». Любое существо имеет характеристику Харизмы. Персонаж с показателем харизмы 0 не способен мыслить и находится в бессознательном состоянии.

Модификатор Харизмы используется в следующих случаях:

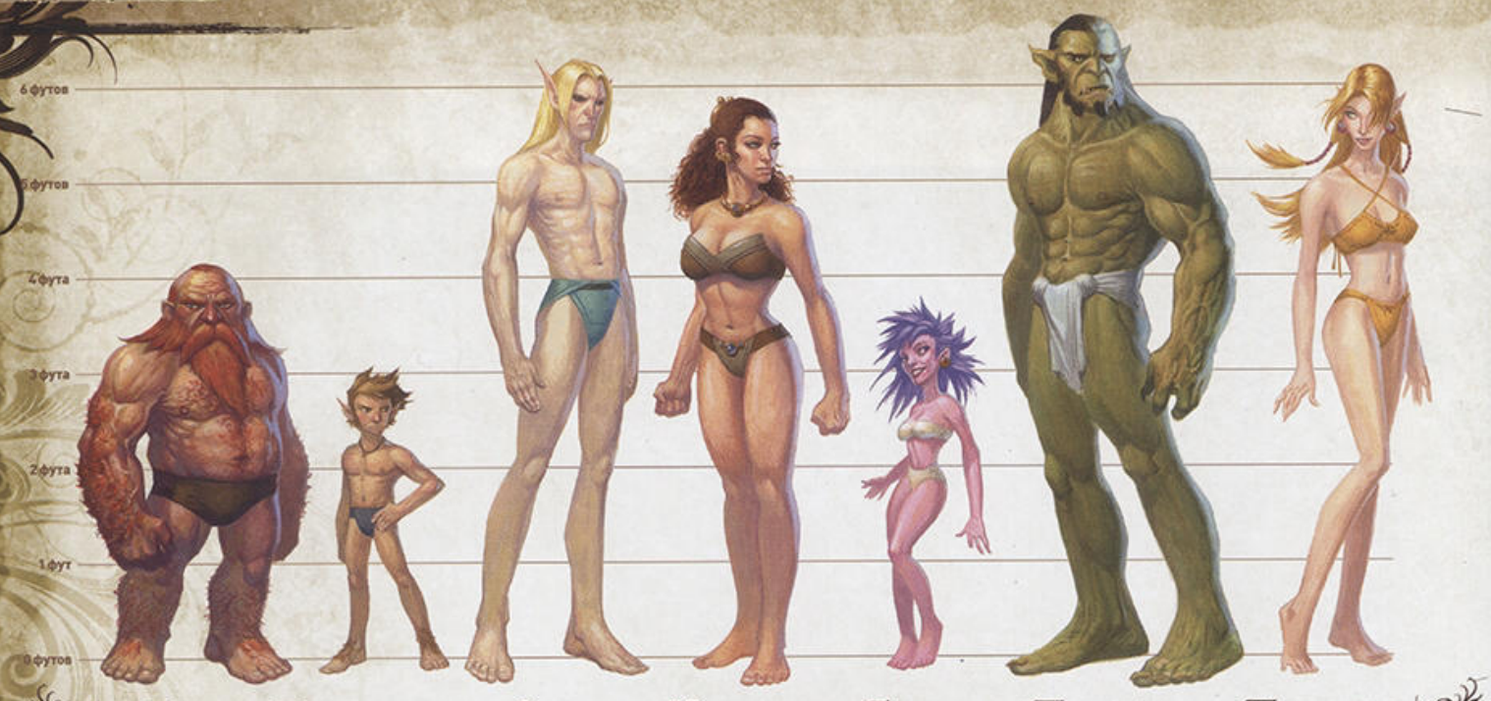
- При проверках навыков Блеф, Дипломатия, Дрессировка, Запугивание, Исполнение, Использование магических устройств и Маскировка.
- При проверках, определяющих влияние персонажа на окружающих.
- При определении сложности сопротивления божественной силе, призванной жрецами и паладинами во вред нежити.

Барды, паладины и чародеи получают возможность творить дополнительные заклинания в зависимости от своего модификатора Харизмы. Чтобы сотворить заклинание соответствующего круга, они должны иметь Харизму, значение которой больше или равно 10 + номер круга заклинания.

2 Народы

У отряда, преследуемого целым войском темных эльфов, было мало шансов на побег из города дроу. И если человек Саджан и гном Лини еще могли выжить в плену, пусть и став рабами, то полуэльф Селтиэль понимал: дроу продержат его в живых лишь до того момента, когда им надоест развлекаться пытками. Проклиная свою смешанную кровь, полуэльф с презрительной усмешкой резко обернулся, извлекая из памяти слова самого мощного из известных ему огненных заклинаний.

«Давайте сюда, грибоеды, — крикнул он преследователям, — сейчас я покажу вам, как танцуют у нас на поверхности!»



Дварф Полурослик Эльф Человек Гном Полуорк Полуэльф

Народы в ролевой игре Pathfinder — от крепких дварфов до благородных эльфов — это пестрая смесь культур, нравов, обличий и размеров. Следующий шаг в создании вашего персонажа после определения значения базовых характеристик — выбор народа, к которому он относится. В этой главе мы предлагаем вам на выбор семь вариантов. Описанная ниже семерка — самые распространенные в игре цивилизованные народы.

Выбор народа, к которому относится ваш персонаж, — одно из важнейших решений, принимаемых вами при его создании. По мере роста могущества персонажа вы можете разнообразить его способности, добавляя уровни новых классов, дополнительные черты и умения. Но изменить народ, к которому относится герой, вы не сможете (если только в ход не пойдет какая-нибудь необычная магия вроде реинкарнации). У каждого народа есть одна или несколько ролей, которые им наиболее подходят. Из дварфов, например, получаются куда лучшие бойцы, чем колдуны, а полурослики намного хуже полуорков смотрятся в качестве варваров. При выборе происхождения своего героя учитывайте достоинства и недостатки каждого из вариантов. Хотя игра за персонажа с неожиданным сочетанием народа и класса может показаться интересной, будет совсем не весело набрать пару-тройку уровней и лишь потом сообразить, что герою стоило бы иметь совсем другое происхождение.

Все семь народов в этой главе представлены одним и тем же образом. Рассказ начинается с общей характеристики народа и его роли в игровом мире. Далее следует описание внешности и физических данных его типичного представителя, краткий обзор общественного уклада и несколько слов о взаимоотношениях этого народа с остальными шестью. Хотя выбор народа не обязывает вашего героя выбирать определенную религию или мировоззрение, в описании приводятся типичные для этой культуры варианты. Далее кратко рассматриваются причины, по которым представитель этого народа мог выбрать вместо обыденного существования полную невзгод и опасностей жизнь искателя приключений. В заключение мы приводим несколько примеров мужских и женских имен, типичных для народа.

Каждый из описанных народов имеет свой набор особых способностей и модификаторов, которые применяются ко всем его представителям. Это так называемые особенности народа.

Каждый народ также имеет набор модификаторов к значениям характеристик, полученных на предыдущем этапе создания вашего героя. Эти модификаторы могут опустить значение характеристики ниже 3 и поднять выше 18, но постарайтесь избегать слишком низких значений: нет более верного способа обеспечить персонажу скорую смерть, чем дать ему Выносливость 3, и нет более быстрого способа довести себя и окружающих до исступления, чем дать персонажу Интеллект меньше 3, лишив его тем самым возможности говорить. Вам следует уточнить у ведущего, допустит ли он в игру героя с характеристикой ниже 3.

Семь народов, представленных в этой главе, имеют самые разнообразные способности, черты характера и особенности культур, но в то же время все они очень похожи — ни один из народов не отличается слишком сильно от человека, и все их способности примерно равноценны и сбалансированы. Другие народы — более могущественные или экзотические — существуют в игровом мире Pathfinder, но вся игра создана и сбалансирована из расчета, что персонажи игроков начинают примерно равными по силе и потенциалу. Правила по игре за представителей более могущественных или необычных народов приведены в главе 12.

Гномы

Гномы происходят из таинственного царства фей — места, где все краски ярче, природа более дикая, а эмоции — ближе к первобытным. Давным-давно некая сила изгнала гномов из этого царства, заставив искать убежища в мире людей. Несмотря на прошедшие века, гномы не разорвали окончательно своей связи с миром фей и так и не адаптировались к обществу смертных. В результате гномы широко известны среди других народов как существа чуждые и странные.

Описание: Гномы — один из самых низкорослых народов, их рост чуть выше 3 футов. Их волосы обычно очень яркого цвета: оранжевые, как осенние листья; зеленые, как листва весной; темно-красные или пурпурные, как распустившиеся цветы. Варьируется и цвет кожи — от коричнево-земляного до цветочно-розового без особой связи с наследственностью. Гномы сильно отличаются друг от друга чертами лица, у них часто встречаются очень большие глаза или рты, что в одном случае может выглядеть пугающе, а в другом — привлекательно.

Общество: В отличие от большинства народов, гномы не имеют четкой общественной структуры. Гномы по природе существа переменчивые и обычно странствуют в одиночку или с временными попутчиками в поисках новых волнующих приключений. У них редко складываются длительные отношения друг с другом или с представителями других народов. Зачастую гномы занимаются работой или коллекционированием с рвением, граничащим с фанатизмом. Мужчины у гномов имеют странное пристрастие к необычным шляпам и другим головным уборам, тогда как женщины гордо демонстрируют сложные и эксцентричные прически.

Отношения: Гномы испытывают трудности во взаимодействии с другими народами как на эмоциональном, так и на физическом уровне. Гномий юмор плохо переводится и часто воспринимается посторонними как злобный или абсурдный, ну а сами они воспринимают другие народы как скучных и неуклюжих великанов. Гномы хорошо ладят с полуросликами и людьми, но любят подшутить над дварфами и полуорками, считая их слишком мрачными. Они уважают эльфов, но эльфийская медлительность в принятии решений часто выводит их из себя. Для гномов действие всегда лучше бездействия, и многие из них носят с собой незавершенные устройства, чтобы было чем развлечься на отдыхе.

Мировоззрение и религия: Хотя гномы — неисправимые проказники с неясными мотивациями и странными подходами к любому делу, душа у них редко лежит ко злу. Гномы подвержены бурным всплескам эмоций и лучше всего себя чувствуют на природе. Мировоззрение гномов чаще всего нейтральное доброе, они предпочитают поклоняться богам, ценящим личность и природу, таким как Шелин, Гозрей, Дезна и, все чаще, Кайден Кайлин.

Приключения: Гномья страсть к путешествиям делает их прирожденными авантюристами. Они часто отправляются в странствия ради новых впечатлений, ведь нет ничего увлекательнее, чем бессчетные опасности, поджидающие искателей приключений. Гномы компенсируют свою физическую слабость талантом к колдовству и бардовскому искусству.

Примеры мужских имен: Аброштор, Бастаргри, Зарзукет, Затквальми, Крольмнит, Пошмент, Халунгалом.

Примеры женских имен: Беш, Квек, Лини, Неджи, Маджит, Пай, Триг, Фиджит.

Особенности народа гномов

+2 Выносливость, +2 Харизма, –2 Сила. Гномы физически слабы, но на удивление выносливы, а особый взгляд на мир делает их приятнее в общении.

Небольшой размер. Гномы — существа небольшого размера, поэтому они получают +1 (размер) к КБ, +1 (размер) к атакам, –1 к МБМ и ЗБМ и +4 (размер) к проверкам Скрытности.

Низкая скорость. Базовая скорость гномов — 20 футов.

Сумеречное зрение. Гномы видят в сумерках вдвое дальше людей. См. главу 7.

Умение защищаться. Гномы получают +4 (уклонение) к КБ от атак противников с подтипом «великан».

Гномья магия. СЛ испытаний против заклинаний школы иллюзии, сотворенных гномами, повышается на +1. Гномы с Харизмой 11 и выше также получают возможность творить раз в день следующие псевдозаклинания: *мелкие фокусы, пляшущие огоньки, призрачный звук, разговор с животными*. УЗ для этих эффектов равен общему уровню гнома, а СЛ испытаний против них равна 10 + круг заклинания + модификатор Харизмы гнома.

Ненависть. Гномы получают +1 (народ) к атакам по гуманоидам с подтипами «рептилоид» или «гоблиноид», так как обучены сражаться против своих кровных врагов.

Сопротивление иллюзиям. Гномы получают +2 (народ) к испытаниям против заклинаний и эффектов школы иллюзии.

Острые чувства. Гномы получают +2 (народ) к проверкам Внимания.

Увлеченность. Гномы получают +2 (народ) к проверкам навыка одного Ремесла или Профессии по своему выбору.

Оружие гномов. Любое оружие со словом «гномий» в наименовании относится к категории особого оружия для представителей этого народа.

Языки. Гномы начинают игру со знанием всеобщего, гномьего и сильвана. Гномы с высоким значением Интеллекта могут выбрать дополнительные языки из следующего списка: великаний, гоблинский, дварфийский, драконий, орочий, эльфийский.

Дварфы

Дварфы — это работящий и суровый народ, укрывшийся в городах в сердце гор, всегда готовый отбивать атаки окрестных дикарей, будь то орки или гоблины. Больше, чем кто-либо другой, дварфы соответствуют образу угрюмых подземных мастеров. Можно сказать, что сама история дварфов сформировала их мрачный взгляд на жизнь: они населяют высокие горы и подземные царства, постоянно воюя с великанами, гоблинами и прочими напастями.

Описание: Дварфы низкорослы и коренасты. В среднем дварф ниже человека примерно на фут, зато широкоплеч и крепок. И мужчины, и женщины у дварфов гордятся длиной своих волос, мужчины часто заплетают бороды и украшают их заколками и бусинами. Чисто выбритый мужской подбородок у дварфов — явный признак безумия или чего похуже. Те, кто знаком с обычаями этого народа, не доверяют безбородым дварфам!

Общество: Огромные расстояния, разделяющие поселения дварфов, привели к широкому разнообразию их обычаев в разных местах. Но, несмотря на все расхождения, дварфов объединяют любовь к зодчеству, страсть к работе с металлом и камнем и жгучая ненависть к великанам, оркам и гоблиноидам.

Отношения: Дварфы долгое время обитали по соседству с орками. Они делят историю непрерывной вражды, древней, как оба эти народа. Дварфы обычно не доверяют полуоркам и сторонятся их. Они считают полурослико в, эльфов и гномов слишком хлипкими, ветреными и легкомысленными, чтобы уважать их по-настоящему. Только люди для дварфов представляются родственными душами — трудолюбие и здоровый аппетит хоть как-то приближают людей к дварфийскому идеалу.

Мировоззрение и религия: Дварфами движут честь и традиции. И хотя их часто изображают замкнутыми, дварфы тонко чувствуют и ценят справедливость и дружбу. Те, кто смог завоевать их доверие, осознают, что дварфы любят не только работать, но и отдыхать, особенно когда есть хороший эль. Мировоззрение большинства дварфов принципиальное доброе. Они предпочитают поклоняться богам, разделяющим их взгляды на жизнь, поэтому чаще всего выбирают Торага, хотя широко распространено также почитание Абадара и Горума.

Приключения: Хотя искателей приключений среди дварфов меньше, чем среди людей, их можно встретить в большинстве регионов мира. Дварфы часто покидают пределы своих крепостей, чтобы прославить свой клан, добыть богатства для родного города или отбить у врагов древние дварфийские цитадели. Военная доктрина дварфов делает упор на подземную войну и ближний бой, поэтому большинство из них тяготеет к таким классам, как варвар или воин.

Примеры мужских имен: Груньяр, Долгрин, Казмук, Моргрим, Рогар, Харск.

Примеры женских имен: Агна, Бодиль, Ингра, Котри, Расилка, Янгрит.

Особенности народа дварфов

+2 Выносливость, +2 Мудрость, –2 Харизма. Дварфы — народ крепкий и мудрый, хотя и грубоватый.

Средний размер. Дварфы — существа среднего размера, что не дает им никаких бонусов или штрафов.

Медленно, но верно. Базовая скорость дварфов — 20 футов, но она никогда не снижается из-за доспехов или нагрузки.

Ночное зрение. Дварфы видят в темноте на 60 футов.

Умение защищаться. Дварфы получают бонус +4 (уклонение) к КБ от атак противников с подтипом «великан».

Жадность. Дварфы получают +2 (народ) к проверкам Оценки при определении стоимости немагических предметов, содержащих драгоценные металлы и камни.

Ненависть. Дварфы получают +1 (народ) к атакам по гуманоидам с подтипами «орк» или «гоблиноид», так как обучены сражаться против своих кровных врагов.

Крепкий. Дварфы получают +2 (народ) к испытаниям против ядов, заклинаний и псевдозаклинаний.

Непоколебимость. Стоя на земле, дварфы получают +4 (народ) к ЗБМ, когда их пытаются сбить с ног или протаранить.

Знание камня. Дварфы получают +2 к проверкам Внимания при обнаружении странностей в каменной кладке (например, ловушек или потайных дверей, скрытых в стенах или полу). Каждый раз, когда дварф оказывается на расстоянии 10 футов от такого места, он автоматически совершает эту проверку, даже если не занимается активным поиском.

Оружие дварфов. Все дварфы умеют пользоваться боевыми топорами, боевыми молотами и тяжелыми клевцами. Любое оружие со словом «дварфийский» в наименовании относится к категории особого оружия для представителей этого народа.

Языки. Дварфы начинают игру со знанием дварфийского и всеобщего языков. Дварфы с высоким значением Интеллекта могут выбрать дополнительные языки из следующего списка: великаний, гномий, гоблинский, орочий, подземный, терран.

Люди

Люди наделены исключительной предприимчивостью, живучестью и плодовитостью, что сделало их самым многочисленным народом мира. Людские империи и государства огромны, а их жители добывают себе славу силой оружия и мощью магии. Энергичность и многообразие — вот главные отличительные черты человеческой культуры, в которой можно встретить и дикие, но благородные племена варваров, и декадентствующих дворян-дьяволопоклонников в огромных многолюдных городах. Человеческое любопытство и амбиции часто берут верх над стремлением к спокойной жизни. Люди часто покидают дома ради исследования новых земель или ведут в завоевательные походы могучие армии просто потому, что могут это сделать.

Описание: Физические характеристики людей столь же разнообразны, как и условия их обитания. От смуглых кочевников южных земель до бледных варваров северных морей люди отличаются разнообразием цвета кожи, типом сложения и чертами лица. В целом чем ближе люди живут к экватору, тем темнее у них кожа.

Общество: Человечество складывается из множества различных общественных строев, мироощущений и образов жизни. Хотя история самых старых человеческих государств насчитывает тысячи лет, по сравнению с государствами дварфов или эльфов людское общество выглядит как кипящий котел, в котором распадаются империи и новые королевства поглощают старые. В целом люди славятся своей гибкостью, изобретательностью и амбициозностью.

Отношения: Люди плодовиты, и в периоды территориальной экспансии и колонизации их напористость и многочисленность часто ведут к контактам с другими народами. Во многих случаях такие встречи заканчиваются конфликтами и войнами, но люди легко прощают бывших врагов и вступают в союз с народами, которые не пытаются состязаться с ними в жестокости. Гордые до высокомерия, люди могут считать дварфов скаредными пьяницами, эльфов — легкомысленными щеголями, полурослико в — трусливыми воришками, гномов — одержимыми безумцами, а полуэльфов и полуорков — одним сплошным недоразумением. В то же время разнообразие среди самих людей делает их способными воспринимать чужаков такими, какие они есть, без предубеждений.

Мировоззрение и религия: Люди — самый неоднородный по мировоззрению народ, способный и на великое добро, и на великое зло. Одни его представители собирают огромные орды варваров, другие возводят раскинувшиеся на мили города. В целом мировоззрение людей нейтральное, но они часто формируют нации и культуры вокруг какого-то конкретного мировоззрения.

У людей также наблюдается самое большое разнообразие религий. В отсутствие традиционных для других народов связей с богами люди поклоняются тому, кто обещает им славу или защиту. Они приняли даже таких богов, как Калистрия и Тораг, которые тысячелетиями были связаны с более древними народами. Кроме того, с ростом и процветанием человечества в его пантеоне стали появляться молодые боги, рожденные новыми легендами.

Приключения: Людским народом движут амбиции, и для многих из них приключения — лишь средство для достижения цели, будь то богатство, слава, положение в обществе или тайные знания. Мало кто ввязывается в авантюры, чтобы просто пощекотать себе нервы. Люди населяют все уголки мира и занимаются всем, чем только возможно, поэтому способны взять на себя любую роль в отряде искателей приключений.

Имена: В отличие от других народов, история и традиции которых более цельны, люди породили бесчисленное множество имен благодаря разнородности своей культуры. Имена северных варваров разительно отличаются от тех, что носят моряки и торговцы из южных краев. Хотя большинство людей в мире говорит на одном — всеобщем — языке, их имена столь же разнообразны, как их верования и внешний вид.

Особенности народа людей

+2 к значению одной характеристики. Персонаж-человек получает +2 к одной характеристике по выбору игрока, что отражает разностороннюю природу этого народа.

Средний размер. Люди — существа среднего размера, что не дает им никаких бонусов или штрафов.

Нормальная скорость. Базовая скорость людей — 30 футов.

Дополнительная черта. Люди получают одну дополнительную черту на 1 уровне.

Умелый. Люди получают один дополнительный пункт навыков на 1 и на каждом последующем уровне.

Языки. Люди начинают игру со знанием всеобщего языка. Люди с высоким значением Интеллекта могут изучить любые дополнительные языки (кроме тайных, таких как друидический).

Полуорки

Полуорки — уроды, трагический, противоестественный результат насилия... По крайней мере, так о них думают другие народы. Полуорки действительно редко появляются от союзов по любви, поэтому детство их проходит трудно, а взросление начинается рано — им постоянно приходится отстаивать право на жизнь и доброе имя. Им не доверяют, их унижают, их боятся, но полуорки регулярно удивляют своих притеснителей великими деяниями и неожиданной мудростью. Хотя иногда, конечно, было бы проще расколоть пару черепов.

Описание: Полуорки обоих полов имеют рост от 6 до 7 футов, мощное телосложение и сероватую или зеленоватую кожу. Их клыки часто вырастают настолько длинными, что торчат изо рта, и это, в сочетании с низким лбом и слегка заостренными ушами, делает внешность полуорка звероподобной. Внешность полуорка может быть впечатляющей, но мало кто назовет их красивыми.

Общество: В отличие от полуэльфов, неприязнь к которым отчасти проистекает из зависти, полуоркам не позавидуешь: от обеих рас они унаследовали худшее. Уступая в силе своим родичам-оркам, они вызывают в окружающих такой же страх. На полукровок частенько нападают, не видя особой разницы между ними и настоящими орками. Тем не менее в цивилизованном обществе полуорков если и не принимают полностью, то по крайней мере уважают за боевые качества. Известны случаи, когда орочьи вожаки намеренно плодили полуорков, зная, что недостаток силы те компенсируют хитростью и агрессивностью, а значит, отлично подходят на роль полководцев и военных советников.

Отношения: Постоянные гонения делают полуорков недоверчивыми и гневливыми, но те же, кто сумеет пробиться сквозь налет внешней грубости, могут найти в душе полуорка сочувствие и понимание. Эльфы и дварфы наименее терпимы к полуоркам, находя в них слишком много общего со своими кровными врагами. Впрочем, остальные народы в этом вопросе недалеко от них ушли. Человеческие поселения, не испытывающие проблем с орками, воспринимают полуорков лучше всего, и здесь полукровка часто может сделать карьеру наемника или стражника.

Мировоззрение и религия: Жизнь изгоя — что среди грубых орков, что в цивилизованных землях — зачастую превращает полуорка в озлобленного и жестокого одиночку. Они легко становятся злыми, хотя по натуре таковыми не являются. Мировоззрение большинства полуорков хаотичное нейтральное, так как они на своем опыте знают, что нет смысла браться за то, что не сулит выгоды лично тебе. Если они утруждают себя религией, то предпочитают божеств, связанных с войной и личным могуществом, таких как Горум, Кайден Кайлин, Ламашту или Ровагуг.

Приключения: Крайне независимые полуорки нередко выбирают жизнь искателей приключений по необходимости, надеясь порвать со своим тяжелым прошлым или стремясь силой вырвать у судьбы лучшую долю. Те из них, кто больше уверен в себе или отчаянно жаждет признания, избирают путь героев, чтобы доказать всему миру, чего они стоят.

Примеры мужских имен: Дейвор, Киззиар, Макоа, Нестерук, Оск, Хакак, Цадок.

Примеры женских имен: Ганан, Горуза, Дрогеда, Зельжка, Мазон, Тевага, Шириш.

Особенности народа полуорков

+2 к значению одной характеристики. Персонаж-полуорк получает +2 к одной характеристике по выбору игрока, что отражает разностороннюю природу этого народа.

Средний размер. Полуорки — существа среднего размера, что не дает им никаких бонусов или штрафов.

Нормальная скорость. Базовая скорость полуорков — 30 футов.

Ночное зрение. Полуорки видят в темноте на 60 футов.

Устрашающий вид. Полуорки получают +2 (народ) к проверкам Запугивания благодаря своему грозному виду.

Смешанная кровь. Для любых эффектов, воздействующих на определенный народ, полуорки считаются и людьми, и орками.

Орочья свирепость. Раз в день, если ПЗ полуорка опустились ниже 0, но он не погиб, он может продолжить сражаться еще один раунд, как если бы был едва жив. К концу своего следующего хода полуорк немедленно теряет сознание и оказывается при смерти, если он не восстановил ПЗ.

Оружие орков. Все полуорки умеют пользоваться двуручными топорами и фальшионами; любое оружие со словом «орочий» в наименовании относится к категории особого оружия для представителей этого народа.

Языки. Полуорки начинают игру со знанием всеобщего и орочьего языков. Полуорки с высоким значением Интеллекта могут выбрать дополнительные языки из следующего списка: великаний, гнолльский, гоблинский, демонический, драконий.

Полурослики

Оптимистичные и веселые по натуре, обладающие сверхъестественной удачей и движимые жаждой странствий полурослики компенсируют свой малый рост избытком хвастовства и любопытства. Они легки на подъем и открыты новому, но не склонны терять голову и всегда готовы подождать более удобного случая. Они не так склонны к вспышкам эмоций или насилия, как более горячие народы. Даже в отчаянном положении полурослик почти никогда не теряет своего чувства юмора.

Полурослики — неисправимые охотники за удачей. Будучи неспособны физически защитить себя от сурового окружающего мира, они знают, когда надо плыть по течению, а когда лучше спрятаться. Впрочем, любопытство полурослико часто берет верх над здравым смыслом, что зачастую ставит их в опасное положение. Хотя любопытство гонит их на поиски новых впечатлений, полурослики любят свой дом и родные места. Из-за этого они часто тратят на домашний уют слишком большие для их кошелька суммы.

Описание: Полурослики вырастают не выше 3 футов. Их широкие загорелые стопы сверху покрыты густой курчавой шерстью. Подошва обычно огрубевшая, так как полурослики предпочитают ходить босиком. Их кожа имеет насыщенный миндальный оттенок, а цвет волос чаще всего русый. Уши у них заостренные, но по пропорциям примерно соответствуют человеческим.

Общество: У полурослико нет исторической родины и даже собственных земель, не считая горстки вольных городков и деревень. Куда чаще полурослико можно встретить на задворках крупных людских поселений, где они пробавляются тем, что перепадает им от «старших братьев» — людей. И хотя многих из них вполне устраивает жизнь в тени высокорослых соседей, некоторые полурослики пускаются в странствия, чтобы повидать мир и познать его тайны и чудеса.

Отношения: Полурослики гордятся своей способностью не привлекать внимания других народов, ведь именно она помогает им достичь мастерства в воровстве и обмане.

Понимая, что нечестный образ жизни плохо сказывается на их репутации, многие полурослики стараются быть приветливыми и дружелюбными с представителями больших народов, когда хотят, чтобы их заметили. Они хорошо ладят с гномами, хотя и относятся к этим эксцентричным созданиям с изрядной долей осторожности. С людьми полурослики, как правило, вполне уживаются, но бдительности не теряют, памятуя о том, что многие воинственные представители этого народа ценят низкорослых соседей только в качестве рабов.

Полурослики уважают эльфов и дварфов, но общаются с ними не слишком часто, поскольку и те и другие живут в регионах, удаленных от цивилизации, благами которой так любит пользоваться этот маленький народец. И только полуорков они избегают: слишком уж большими и страшными кажутся те большинству полурослико.

Мировоззрение и религия: Полурослики верны своей семье и друзьям, но, так как мир вокруг населен существами по меньшей мере вдвое большими по росту, они принимают как факт, что для выживания иногда приходится воровать и попрошайничать. По этой причине мировоззрение большинства полурослико нейтральное. Из богов они почитают тех, кто покровительствует маленьким сплоченным сообществам, будь то добрые божества (например, Эрастил) или злые (Норгорбер).

Приключения: Врожденное везение вкупе с ненасытной жаждой странствий делает полурослико идеальными искателями приключений. Другие бродяги часто присоединяются к маленьким непоседам в надежде, что и им перепадет часть знаменитой удачи полурослико.

Примеры мужских имен: Антал, Борам, Джамир, Калеб, Лем, Миро, Сумак, Эван.

Примеры женских имен: Анафа, Беллис, Лисса, Марра, Риллка, Систра, Филью, Этьюн, Ямира.

Особенности народа полурослико

+2 Ловкость, +2 Харизма, –2 Сила. Полурослики — ловкие и волевые создания, но из-за малых размеров они слабее прочих народов.

Небольшой размер. Полурослики — существа небольшого размера, поэтому они получают +1 (размер) к КБ, +1 (размер) к атакам, –1 к МБМ и ЗБМ и +4 (размер) к проверкам Скрытности.

Низкая скорость. Базовая скорость полурослико — 20 футов.

Бесстрашный. Полурослики получают +2 (народ) ко всем испытаниям против ужаса. Этот модификатор складывается с модификатором за Удачу полурослика.

Удача полурослика. Полурослики получают +1 (народ) ко всем испытаниям.

Острые чувства. Полурослики получают +2 (народ) к проверкам Внимания.

Проворный. Полурослики получают +2 (народ) к проверкам Акробатики и Лазания.

Оружие полурослико. Все полурослики умеют пользоваться пращами; любое оружие со словом «полурослический» в наименовании относится к категории особого оружия для представителей этого народа.

Языки. Полурослики начинают игру со знанием всеобщего и полурослического языков. Полурослики с высоким значением Интеллекта могут выбрать дополнительные языки из следующего списка: гномий, гоблинский, дварфийский, эльфийский.

Полуэльфы

С давних времен эльфы притягивали к себе завистливые взгляды прочих народов. Их невероятное долголетие, способность к магии и врожденная грация пробуждали в соседях либо восхищение, либо жгучую зависть. Людей же более всего очаровывала эльфийская красота. Со времен первых контактов люди считали эльфов образцом физического совершенства, видя в дивном народе идеализированную версию самих себя. В свою очередь, многие эльфы также испытывают влечение к людям: несмотря на варварские обычаи, молодой народ очаровывает их энергией и страстью, с которыми проживает свой недолгий век. Иногда взаимный интерес перерастает в романтические отношения, и хотя подобные связи обычно оказываются краткими даже по человеческим меркам, результатом частенько становится рождение полуэльфа — потомка двух народов, которого не признают за своего ни те ни другие. Полуэльфы могут вступать в брак с себе подобными, но даже их «чистокровные» дети-полуэльфы воспринимаются как изгои и людьми, и эльфами.

Описание: Полуэльфы выше людей, но ниже эльфов. Они наследуют стройность и красоту своих эльфийских предков, а человеческая сторона определяет цвет их кожи. Уши полуэльфов более округлые и менее острые, чем у эльфийских предков. Их глаза похожи на человеческие, но радужка бывает самых разных цветов: от янтарного до фиолетового и от изумрудного до темно-синего.

Общество: Отсутствие единой родины и культуры заставляет полуэльфов быть гибкими и приспосабливаться к любому окружению. Несмотря на привлекательность для обоих народов, полуэльфы редко вливаются в людское или эльфийское общество: слишком много «чуждого» видят в них и люди, и эльфы. Подобное неприятие давит тяжелым грузом на плечи многих полуэльфов, но есть среди них и те, кто считает такое положение дел выгодным: отсутствие собственной культуры дарует им абсолютную свободу, чем не может похвастаться никто другой. Полуэльфы — чрезвычайно гибкий народ, способный подстроить свой образ мыслей и таланты под нужды окружения, в котором оказывается.

Отношения: Полуэльфы отлично понимают, что такое одиночество, и знают, что жизненный опыт значит больше, чем происхождение. Они открыты к союзам и дружбе с представителями других народов и не склонны судить новых знакомых, полагаясь на первое впечатление.

Мировоззрение и религия: Отчуждение сильно влияет на характер и философию полуэльфов. Жестокость им не свойственна, так же как и стремление смешаться с толпой, стать как все и следовать общим правилам. Как результат, мировоззрение большинства полуэльфов — хаотичное доброе. Из-за отсутствия у полуэльфов единой культуры они реже обращаются к религии, но те, кто делает это, обычно поклоняются богам, популярным на их родине.

Приключения: Полуэльфы — бродяги, странствующие в поисках края, который они могли бы назвать домом. Желание проявить себя перед обществом, отвоевать себе в нем место, а может быть, и оставить свой след в истории толкает многих из них на подвиги.

Примеры мужских имен: Зирал, Кайрас, Калафес, Квайрэй, Нарцисо, Селтиэль, Сэтиндер, Энсинал.

Примеры женских имен: Йандоли, Киэянна, Кэтрэн, Лиальда, Маддела, Реда, Тамари, Элсбет.

Особенности народа полуэльфов

+2 к значению одной характеристики. Персонаж-полуэльф получает +2 к одной характеристике по выбору игрока, что отражает разностороннюю природу этого народа.

Средний размер. Полуэльфы — существа среднего размера, что не дает им никаких бонусов или штрафов.

Нормальная скорость. Базовая скорость полуэльфов — 30 футов.

Сумеречное зрение. Полуэльфы видят вдвое дальше людей в сумерках. См. главу 7.

Приспособляемость. Полуэльфы получают на 1 уровне дополнительную черту Эксперт в навыке по выбору игрока.

Смешанная кровь. Для эффектов, воздействующих на определенный народ, полуэльфы считаются и людьми, и эльфами.

Эльфийский иммунитет. Полуэльфы невосприимчивы к магическому сну и получают +2 (народ) к испытаниям против заклинаний и эффектов школы очарования.

Острые чувства. Полуэльфы получают +2 (народ) к проверкам Внимания.

Разносторонний. Полуэльфы выбирают два предпочитаемых класса на 1 уровне и получают 1 пункт навыков или 1 пункт здоровья каждый раз, когда берут уровень в одном из этих классов. Подробнее о предпочитаемых классах см. главу 3.

Языки. Полуэльфы начинают игру со знанием эльфийского и всеобщего языков. Полуэльфы с высоким значением Интеллекта могут изучить любые дополнительные языки (кроме тайных, таких как друидический).

Эльфы

Эльфы — долгожители, дети природы, во многом похожие на фей и все же отличающиеся от них. Эльфы дорожат своими традициями и уединенным образом жизни, с трудом обзаводятся друзьями (как на личном, так и на государственном уровне), но, однажды приняв чужака как друга, могут поддерживать такой союз веками. У эльфов наблюдается любопытная взаимосвязь с окружающим миром — вероятно, из-за их долгой жизни, а может быть, и по другим, более загадочным причинам. Прожив в одном регионе достаточно долго, эльфы физически адаптируются к окружающей среде, что особенно хорошо заметно по изменениям в цвете их кожи, волос и глаз. Эльфы, поселившиеся среди существ, чей век более короток, чем их собственный, зачастую становятся угрюмы и начинают воспринимать бессмертие как бремя, видя, как поколение за поколением товарищей стареет и умирает у них на глазах.

Описание: Эльфы обычно выше людей, но обладают более хрупким и изящным сложением и длинными заостренными ушами. У эльфов большие миндалевидные глаза с крупными, ярко окрашенными радужками. Хотя в эльфийских нарядах обычно отражается красота природы, эльфы, живущие в городах, одеваются по последней моде.

Общество: Многие эльфы чувствуют свою связь с природой и стремятся жить с ней в гармонии. Большинство, впрочем, считает работу с землей и камнем вульгарной и предпочитает ей изящные искусства, а врожденное терпение помогает им в занятиях волшебством.

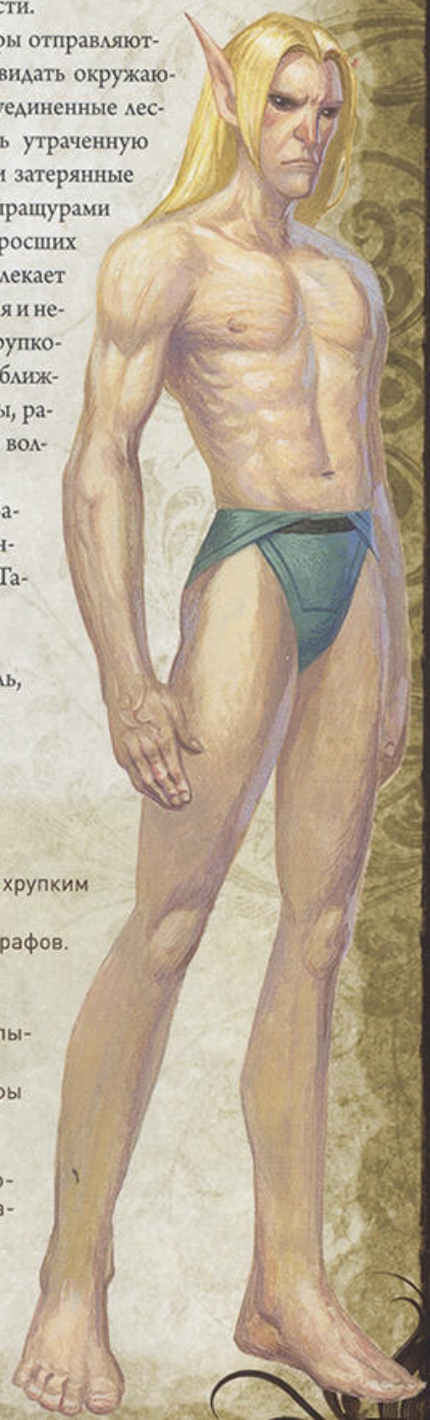
Отношения: Эльфы склонны считать остальные народы слишком торопливыми и импульсивными, а потому не воспринимают их всерьез, но при этом хорошо разбираются в чужих душах. Эльфу может не нравиться сосед-дварф, но он первым признает кузнечное мастерство этого дварфа. Эльфы считают гномов странными (а порой и опасными) чудаками, а к полурослику относятся с некоторой жалостью, так как, на эльфийский взгляд, эти малыши живут бродягами, не имея родных земель. Люди эльфов просто очаровывают, что подтверждается большим числом полуэльфов, хотя эльфы обычно не признают таких потомков. К полуоркам эльфы относятся с недоверием и подозрением.

Мировоззрение и религия: Эльфы — существа переменчивые и эмоциональные, но ценящие добро и красоту. Мировоззрение большинства эльфов хаотичное доброе. Они отдают предпочтение богам, разделяющим их интерес к мистическим свойствам мира, особенно Дезне и Нефису. Первой — за ее чудеса и любовь к диким местам, а второму — за его мастерство в магии. Калистрия — самое известное божество эльфийского пантеона, но слава ее скандальна, так как она представляет собой воплощение эльфийских идеалов, доведенных до крайности.

Приключения: Многие эльфы отправляются в странствия из желания повидать окружающий мир. Они покидают свои уединенные лесные поселения, чтобы вернуть утраченную магию своего народа или найти затерянные в веках царства, основанные их пращурами тысячелетия назад. Эльфов, выросших среди людей, зачастую привлекает жизнь авантюриста — свободная и непредсказуемая. Из-за своей хрупкости эльфы стараются избегать ближнего боя и предпочитают классы, работающие на дистанции, вроде волшебника или следопыта.

Примеры мужских имен: Вариэль, Зордлон, Каладрель, Ланлисс, Мейрдрарель, Сельдлон, Талафель, Хельдалель.

Примеры женских имен: Амранелара, Дардлара, Джафаль, Мерисиэль, Опараль, Сумраль, Тессара, Фаунра, Яландлара.



Особенности народа эльфов

+2 Ловкость, +2 Интеллект, –2 Выносливость. Эльфы обладают гибким телом и мышлением, но хрупким сложением.

Средний размер. Эльфы — существа среднего размера, что не дает им никаких бонусов или штрафов.

Нормальная скорость. Базовая скорость эльфов — 30 футов.

Сумеречное зрение. Эльфы видят в сумерках вдвое дальше людей. См. главу 7.

Эльфийский иммунитет. Эльфы невосприимчивы к магическому сну и получают +2 (народ) к испытаниям против заклинаний и эффектов школы очарования.

Эльфийская магия. Эльфы получают +2 (народ) к проверкам преодоления УкМ. Кроме того, эльфы получают +2 (народ) к проверкам Колдовства для определения свойств волшебных вещей.

Острые чувства. Эльфы получают +2 (народ) к проверкам Внимания.

Оружие эльфов. Все эльфы умеют пользоваться длинными и короткими луками (включая композитные), длинными мечами и рапирами; любое оружие со словом «эльфийский» в наименовании относится к категории особого оружия для представителей этого народа.

Языки. Эльфы начинают игру со знанием эльфийского и всеобщего языков. Эльфы с высоким значением Интеллекта могут выбрать дополнительные языки из следующего списка: гнолльский, гномий, гоблинский, драконий, небесный, орочий, сильван.

3 Классы

Осыпающийся мост над дамбой сотрясался от мощных потоков, извергавшихся из водосточных отверстий в форме черепов, и от топота ног варваров-огров.

«Глядите-ка, какие уроды пожаловали! — прорычал Валерос. — Неудивительно, что они от света прячутся — с такими-то рожами».

Передовой огр вытаращил глаза, сообразив, что его оскорбили, — и взревел, впадая в боевую ярость. Сеони шепотом выругалась. Когда-нибудь храбрость Валероса погубит их всех.

Для любого персонажа класс — одно из его определяющих свойств. Класс дает ему большинство способностей, и именно от класса зависит, какую роль персонаж будет играть в отряде искателей приключений. В этой главе описаны одиннадцать основных классов в игре.

Бард: мастер на все руки, чьи навыки и чары помогают друзьям, запутывают врагов и приносят славу самому барду.

Варвар: суровый берсерк с окраин цивилизованного мира.

Воин: храбрый и стойкий мастер владения оружием, привыкший носить доспехи.

Волшебник: заклинатель, непрестанно изучающий магию, обретая на этом пути могущество.

Друид: друг природы — заклинатель, умеющий менять облик и общаться с животными.

Жрец: верный последователь божества, умеющий исцелять ранения, воскрешать мертвых и призывать гнев богов.

Монах: специалист по боевым искусствам, превративший собственное тело в оружие.

Паладин: рыцарь в сияющих доспехах, верный ревнитель добра и закона.

Плут: разведчик и вор, который никогда не упустит шанса нанести исподтишка убийственный удар опрометчивому врагу.

Следопыт: охотник, мастерски выслеживающий в дикой местности добычу или врагов, которые вряд ли смогут от него уйти.

Чародей: заклинатель с врожденным талантом к магии и сверхъестественными способностями.

Развитие персонажа и награды за рост уровня

Уровень персонажа	Пункты опыта			Черты	Характеристика
	Медленный	Средний	Быстрый		
1	—	—	—	1	—
2	3000	2000	1300	—	—
3	7500	5000	3300	2	—
4	14000	9000	6000	—	1
5	23000	15000	10000	3	—
6	35000	23000	15000	—	—
7	53000	35000	23000	4	—
8	77000	51000	34000	—	2
9	115000	75000	50000	5	—
10	160000	105000	71000	—	—
11	235000	155000	105000	6	—
12	330000	220000	145000	—	3
13	475000	315000	210000	7	—
14	665000	445000	295000	—	—
15	955000	635000	425000	8	—
16	1350000	890000	600000	—	4
17	1900000	1300000	850000	9	—
18	2700000	1800000	1200000	—	—
19	3850000	2550000	1700000	10	—
20	5350000	3600000	2400000	—	5

Развитие персонажа

Справляясь с задачами и опасностями, персонажи игроков получают опыт. Накопив достаточно опыта, они переходят на новый уровень и становятся сильнее. Скорость их развития зависит от темпа игры, который предпочитает ваша группа. Кто-то выбирает быстрый темп, когда персонажи получают новые уровни раз в пару встреч, а кто-то любит, чтобы повышение происходило пореже. В конечном счете вы сами решаете, что вам нравится больше. Рост персонажей в уровне происходит согласно таблице «Развитие персонажа и награды за рост уровня».

Повышение в уровне

Набрав определенное количество опыта, персонаж переходит на новый уровень. Обычно это происходит в конце встречи, когда ведущий раздает опыт по результатам последних событий.

Развитие персонажа идет по тому же принципу, что и его создание, только его принадлежность к народу и характеристики, а также все принятые ранее решения касательно класса, навыков и черт остаются в силе. При повышении в уровне персонаж обычно получает новые способности, пункты навыков и здоровья, иногда — новую черту или возможность повысить на 1 одну из характеристик на выбор. Со временем, по мере роста уровня персонажа, он становится все более значимой силой в игровом мире, обретая способность править целыми странами или повергать их в прах.

Добавляя новые уровни к имеющемуся классу или приобретая первый уровень в новом классе (см. «Мультикласс»), совершите следующие действия в указанном порядке. Во-первых, определите, какой уровень в каком классе вы берете — для этого персонаж должен отвечать всем классовым требованиям. Во-вторых, увеличьте одну из характеристик, если при переходе на данный уровень это следует сделать. В-третьих, добавьте персонажу все новые классовые способности соответствующего уровня, а также увеличьте его здоровье, бросив соответствующую классу игральную кость. Наконец, добавьте новые навыки и черты. Сведения о том, когда персонаж получает новые черты и возможность повысить характеристики, вы найдете в таблице «Развитие персонажа и награды за рост уровня».

Мультикласс

Персонаж может как взять следующий уровень в уже имеющемся классе (со всеми его преимуществами), так и получить первый уровень в новом классе, добавив его способности к имеющимся. Например, воин 5 уровня решает заняться магией и при переходе на 6 уровень берет уровень волшебника. Теперь у него есть все способности воина 5 уровня и волшебника 1 уровня (включая заклинания и выбранную школу магии), а в целом он является персонажем 6 уровня (хотя в каждом конкретном классе его уровни

считаются отдельно). Полученные за уровень волшебника ПЗ, БМА и модификаторы к испытаниям добавляются к уже полученным за 5 уровней воина.

Обратите внимание, что целый ряд эффектов и требований зависит от уровня или количества КЗ персонажа. В таких случаях всегда играет роль общее число уровней или КЗ, имеющихся у персонажа, а не те, что связаны с каким-то одним классом. Исключение составляют классовые способности, большинство из которых опираются на количество уровней в связанном с ними классе.

ПРЕДПОЧИТАЕМЫЙ КЛАСС

Все персонажи начинают игру с одним предпочитаемым классом по своему выбору — обычно это тот же класс, что был выбран на 1 уровне. Каждый раз, когда персонаж берет уровень в этом классе, он получает или +1 ПЗ, или +1 пункт навыков. Изменить предпочитаемый класс после того, как персонаж создан, нельзя. Выбор между +1 ПЗ или +1 пунктом навыков совершается на каждом уровне (включая первый), но после того, как он сделан, изменить его нельзя. Престиж-классы (см. главу 11) предпочитаемыми быть не могут.

БАРД

На свете есть много чудес и секретов, но не каждому удается их отыскать. Смекалка, талант и магия помогают самым хитроумным открыть для себя эти чудеса при помощи убеждения, манипуляций и вдохновения. Мастера в одном или нескольких видах искусства, барды всегда знают чуть больше, чем кажется окружающим, и умеют применять эти знания, чтобы обходить опасности. Они сообразительны и очаровательны, а их умения разнообразны. Игроки, мастера на все руки, ученые, исполнители, лидеры, трикстеры — они могут быть кем угодно, и необязательно кем-то одним. Каждый день сулит барду новые возможности, приключения и опасности — и только знания вкупе с мастерством позволяют ему взять от своей жизни все лучшее.

Роль: Барды хорошо умеют запутывать и выводить из строя врагов, а также вдохновлять и усиливать союзников. Бард сражается и оружием, и магией, причем предпочитает держаться подальше от ближнего боя, чтобы, поддерживая товарищей и подкашивая врагов, не опасаться, что его выступление прервут.

Мировоззрение: Любое.

КЗ: d8.

КЛАССОВЫЕ НАВЫКИ

К классовым навыкам барда относятся Акробатика (Лвк), Блеф (Хар), Внимание (Мдр), Дипломатия (Хар), Запугивание (Хар), Знание (все) (Инт), Изворотливость (Лвк), Исполнение (Хар), Использование магических устройств (Хар), Колдовство (Инт), Лазание (Сил), Ловкость рук (Лвк), Маскировка (Хар), Оценка (Инт), Проницательность (Мдр), Профессия (Мдр), Ремесло (Инт), Скрытность (Лвк) и Языкознание (Инт).

Пункты навыков за уровень: 6 + модификатор Интеллекта.

КЛАССОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

У класса барда есть следующие особенности.

Ношение брони и обращение с оружием: Бард умеет обращаться со всем простым оружием, а также с длинным и коротким мечами, рапирой, мягкой дубинкой, коротким луком и кнутом. Он умеет использовать легкие доспехи и щиты (кроме башенных). Бард может творить свои заклинания в легком доспехе и со щитом, не будучи подвержен обычной возможности провала заклинания из-за доспеха. Как и другие мистические заклинатели, бард в среднем или тяжелом доспехе имеет вероятность провала заклинания, если у заклинания есть жестовый компонент. Бард с уровнями в других мистических классах имеет обычную вероятность потратить заклинания таких классов впустую, когда творит их в доспехах.

Бард

Уровень	БМА	Стойкость	Реакция	Воля	Прочее	Заклинания в день (по кругам) 1	2	3	4	5	6
1	+0	+0	+2	+2	Эрудиция барда, выступление барда, фокусы, контрпесня, отвлечение, завораживание, песнь отваги +1	1	—	—	—	—	—
2	+1	+0	+3	+3	Прикладное искусство, музыкальный слух	2	—	—	—	—	—
3	+2	+1	+3	+3	Песнь мастерства +2	3	—	—	—	—	—
4	+3	+1	+4	+4		3	1	—	—	—	—
5	+3	+1	+4	+4	Песнь отваги +2, хранитель знаний 1/день	4	2	—	—	—	—
6	+4	+2	+5	+5	Внушение, прикладное искусство	4	3	—	—	—	—
7	+5	+2	+5	+5	Песнь мастерства +3	4	3	1	—	—	—
8	+6/+1	+2	+6	+6	Погребальная песнь	4	4	2	—	—	—
9	+6/+1	+3	+6	+6	Боевое вдохновение	5	4	3	—	—	—
10	+7/+2	+3	+7	+7	Мастер на все руки, прикладное искусство	5	4	3	1	—	—
11	+8/+3	+3	+7	+7	Песнь мастерства +4, песнь отваги +3, Хранитель знаний 2/день	5	4	4	2	—	—
12	+9/+4	+4	+8	+8	Целительное искусство	5	5	4	3	—	—
13	+9/+4	+4	+8	+8		5	5	4	3	1	—
14	+10/+5	+4	+9	+9	Пугающая мелодия, прикладное искусство	5	5	4	4	2	—
15	+11/+6/+1	+5	+9	+9	Песнь мастерства +5, героическое воодушевление	5	5	5	4	3	—
16	+12/+7/+2	+5	+10	+10		5	5	5	4	3	1
17	+12/+7/+2	+5	+10	+10	Песнь отваги +4, хранитель знаний 3/день	5	5	5	4	4	2
18	+13/+8/+3	+6	+11	+11	Массовое внушение, прикладное искусство	5	5	5	5	4	3
19	+14/+9/+4	+6	+11	+11	Песнь мастерства +6	5	5	5	5	5	4
20	+15/+10/+5	+6	+12	+12	Смертельное искусство	5	5	5	5	5	5

Заклинания: Бард умеет применять мистические заклинания из списка в главе 10. Он может сотворить любое известное ему заклинание, не подготавливая его заранее. У всех бардовских заклинаний есть словесный компонент — в качестве него может использоваться как художественная речь, так и пение, и даже музицирование. Чтобы освоить или применить заклинание, барду нужно значение Харизмы, равное минимум 10 + круг заклинания. СЛ испытания его заклинаниями равна 10 + круг заклинания + модификатор Харизмы барда.

Подобно другим заклинателям, бард может применять ограниченное количество заклинаний каждого круга в день. Его базовый дневной запас чар приведен в таблице «Бард». Кроме того, он получает дополнительные заклинания в день, если у него достаточно высокая Харизма (см. таблицу «Модификаторы характеристики и дополнительные заклинания» на стр. 18).

Каждому барду известно весьма ограниченное количество заклинаний. На 1 уровне он знает четыре заклинания 0 круга и два — 1 круга (по своему выбору). На каждом следующем уровне он изучает одно или более новых заклинаний, как показано в таблице «Заклинания барда» на стр. 35. В отличие от количества заклинаний в день, количество известных барду заклинаний от его Харизмы не зависит: числа в таблице фиксированные.

Начиная с уровня 5 и далее раз в три уровня барда (на уровнях 8, 11 и т. д.) бард может заменить одно из известных ему заклинаний на какое-либо другое. При этом он теряет прежнее и получает взамен новое. Круг обоих заклинаний должен быть одинаковым и как минимум на один ниже, чем максимальный доступный барду.

Каждый раз бард может заменить только одно заклинание и выбирает, делать ли это, в тот момент, когда получает новые чары на этом уровне.

Барду нет нужды заранее готовить свои заклинания. Он всегда может сотворить любые из известных ему заклинаний, если еще не израсходовал свой дневной запас чар соответствующего круга.

Эрудиция барда (Экс): Бард добавляет половину своего уровня (минимум 1) ко всем проверкам Знаний. Он может совершать проверки даже тех Знаний, которые он не изучал.

Выступление барда: Бард умеет применять навык Исполнение для наложения магических эффектов на всех вокруг — в том числе на себя, если он того желает. Он может применять эту способность ежедневно в течение количества раундов, равного 4 + его модификатор Харизмы. За каждый уровень после 1 бард получает еще 2 раунда выступления в день. Каждый раунд бард может производить один любой освоенный им эффект выступления, перечень которых зависит от его уровня.

Чтобы начать выступление, барду нужно основное действие, но далее он может продолжать его, используя каждый раунд свободное действие. Выбор других эффектов от выступления предполагает прекращение прежнего выступления и начало нового — это требует основного действия.

Выступление барда нельзя прервать (подобно творению заклинания), но оно немедленно кончается, если бард убит, парализован, в шоке, без сознания или по иным причинам не может каждый раунд совершать свободное действие, чтобы продолжить. Бард не может одновременно поддерживать более чем один тип выступления.

Начиная с 7 уровня бард может начать выступление, используя сопутствующее действие, а не основное. На 13 уровне он может использовать для этого быстрое действие.

Любое выступление барда содержит звуковые и/или визуальные компоненты. Если в выступлении есть звуковые компоненты, то оно действует только на тех, кто его слышит. Многие виды выступлений являются «языковыми» — требуют понимания языка (см. описания). Глухой бард в 20% случаев не справляется с выступлением, если оно содержит звуковой компонент, однако раунд попытки вычитается из его дневного лимита. Глухие существа невосприимчивы к выступлениям бардов со звуковыми компонентами.

Если выступление барда имеет визуальный компонент, то оно действует только на тех, кто его видит. Слепой бард в 50% случаев не справляется с выступлением, если оно содержит визуальный компонент, однако раунд попытки вычитается из его дневного лимита. Слепые существа невосприимчивы к выступлениям бардов с визуальными компонентами.

Контрпесня (Св): На 1 уровне бард получает способность нейтрализовать основанные на звуке магические эффекты (но не заклинания со словесным компонентом). Каждый раунд, исполняя контрпесню, он совершает проверку Исполнения (клавишные, ударные, струнные, духовые инструменты или пение). Все существа в радиусе 30 футов от барда (включая его самого) при воздействии на них звукового или языкового магического эффекта могут использовать результат проверки Исполнения барда вместо результата испытания, если первый оказался выше. Если существо в пределах действия контрпесни уже находится под влиянием звукового или языкового магического эффекта, оно каждый раунд, пока слышит контрпесню, получает новый шанс избавиться от этого воздействия, но обязано использовать вместо результата испытания результат выступления барда. Контрпесня не спасает от эффектов, не позволяющих проходить испытания. У нее всегда есть звуковые компоненты.

Отвлечение (Св): На 1 уровне бард получает способность нейтрализовать магические эффекты, основанные на зрительном восприятии. Каждый раунд отвлечения он совершает проверку Исполнения (лицедейство, шутовство, танец или красноречие). Любое существо в радиусе 30 футов от барда (включая его самого) при воздействии на него эффекта иллюзии (узора или фикции) может использовать результат проверки Исполнения барда вместо результатов своего испытания, если первый оказался выше. Если существо в зоне действия отвлечения уже находится под влиянием немгновенной иллюзии (узора или фикции), оно получает новую попытку выйти из-под этого влияния каждый раунд, пока действует отвлечение, но обязано использовать вместо результата испытания результат выступления барда. Отвлечение не спасает от эффектов, не позволяющих проходить испытания. У него всегда есть визуальные компоненты.

Заклинания барда

	Число известных барду заклинаний (по кругам)						
Уровень	**0**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**
1	4	2	—	—	—	—	—
2	5	3	—	—	—	—	—
3	6	4	—	—	—	—	—
4	6	4	2	—	—	—	—
5	6	4	3	—	—	—	—
6	6	4	4	—	—	—	—
7	6	5	4	2	—	—	—
8	6	5	4	3	—	—	—
9	6	5	4	4	—	—	—
10	6	5	5	4	2	—	—
11	6	6	5	4	3	—	—
12	6	6	5	4	4	—	—
13	6	6	5	5	4	2	—
14	6	6	6	5	4	3	—
15	6	6	6	5	4	4	—
16	6	6	6	5	5	4	2
17	6	6	6	6	5	4	3
18	6	6	6	6	5	4	4
19	6	6	6	6	5	5	4
20	6	6	6	6	6	5	5

Завораживание (Св): На 1 уровне бард получает способность завораживать существ своим выступлением. Каждое завороженное существо должно быть в радиусе 90 футов от барда, видеть и слышать его, а также иметь возможность уделять ему внимание. Бард также должен видеть всех этих существ. Завораживание не работает, если рядом идет бой или существ отвлекают какие-то сопоставимые опасности. Бард может заворожить одно существо плюс еще одно за каждые свои три уровня выше 1.

Каждое существо в зоне действия может пройти испытание Воли (СЛ 10 + ½ уровня барда + модификатор Харизмы барда), чтобы избежать эффекта. Если существо проходит испытание, то бард не может снова пытаться заворожить его в течение 24 часов. Если испытание провалено, существо сидит и тихо наблюдает за выступлением барда, пока оно продолжается. Завороженное существо получает штраф –4 ко всем проверкам навыков, которые совершает в качестве ответных действий (например, Внимания). Любая потенциальная угроза позволяет ему снова попытаться пройти испытание. Любая явная угроза (выхватывание оружия, сотворение заклинания и т. д.) автоматически выводит из завороженности. Завораживание является эффектом очарования (принуждение), действующим на разум. Оно всегда включает и звуковые, и визуальные компоненты.

Песнь отваги (Св): Начиная с 1 уровня бард может выступать, воодушевляя союзников (включая себя) и придавая им смелости и сил в бою. Союзник для получения преимуществ от песни должен быть способен видеть или слышать выступление. В этом случае он получает бонус +1 (боевой дух) к испытаниям против обольщения и ужаса, а также +1 (мастерство) к атакам и урону, наносимому оружием. На 5 уровне — и каждые шесть уровней барда после 5 — этот бонус увеличивается на 1 до максимума в +4 на 17 уровне.

Песнь отваги является способностью, действующей на разум. Для ее применения могут быть задействованы как звуковые, так и визуальные компоненты. Бард должен выбрать в начале своего выступления, какой компонент он будет использовать.

Песнь мастерства (Св): Начиная с 3 уровня бард может использовать свои выступления, чтобы помогать союзникам справляться с самыми разными задачами. Союзник должен быть в радиусе 30 футов от барда и слышать его. Он получает бонус +2 (мастерство) к проверкам одного навыка, пока продолжает слышать барда. Бонус увеличивается на 1 за каждые четыре уровня барда после 3 (+3 на 7 уровне, +4 на 11 уровне, +5 на 15 уровне и +6 на 19 уровне). С некоторыми навыками — например, со Скрытностью — применение песни мастерства сочетается плохо, и ведущий вправе запретить его. Бард не может применять песнь мастерства к себе. Песнь мастерства требует звукового компонента.

Внушение (Пс): Бард 6 уровня и выше может с помощью своего выступления сделать *внушение* (аналогично одноименному заклинанию) существу, которое уже заворожил (см. выше). Применение этой способности не снимает эффект завораживания, но для ее активации требуется основное действие (в дополнение к свободному, поддерживающему эффект завораживания). Бард может применять эту способность к одному и тому же существу более одного раза за выступление. Внушение не сокращает количество оставшихся раундов выступления барда в день. Испытание Воли (СЛ 10 + ½ уровня барда + модификатор Харизмы барда) позволяет отменить эффект *внушение*. Оно действует только на одно существо, является эффектом очарования (принуждение), действующим на разум, языковым и требующим звукового компонента.

Погребальная песнь (Св): Бард 8 уровня и выше может с помощью своего выступления пугать противников, вводя их в состояние потрясения. Это действует только на тех, кто находится в радиусе 30 футов от барда и может видеть и слышать его. Эффект сохраняется, пока противник остается в радиусе 30 футов, а бард продолжает выступление. От погребальной песни существо не может стать напуганным или впасть в панику, даже если оно уже было потрясенным до ее начала. Погребальная песнь является эффектом ужаса, действующим на разум, и требует звуковых и визуальных компонентов.

Боевое вдохновение (Св): Бард 9 уровня и выше может использовать свое выступление, чтобы воодушевить себя или одного союзника в радиусе 30 футов от него. За каждые три уровня выше 9 бард может повлиять этим выступлением еще на одного союзника (до максимума в 4 цели на 18 уровне). Все, кого бард хочет воодушевить, должны его видеть и слышать. Воодушевленное существо получает 2 дополнительных КЗ (2d10), соответствующее количество временных ПЗ (с модификатором за Выносливость существа, как обычно), бонус +2 (мастерство) к атакам и +1 (мастерство) к испытаниям стойкости. Дополнительные КЗ считаются обычными для определения действия заклинаний, эффекты которых зависят от количества КЗ цели. Боевое вдохновение является эффектом, действующим на разум, и требует звуковых и визуальных компонентов.

Целительное искусство (Св): Бард 12 уровня и выше может с помощью выступления воспроизвести эффект заклинания *массовое исцеление тяжелых ранений* с УЗ, равным уровню барда. Это выступление также снимает состояния утомления, дезориентации и потрясения со всех, на кого подействовало. Для применения этой способности надо потратить 4 раунда на выступление, а все исцеляемые должны видеть и слышать барда все это время. Целительное искусство действует на всех, кто в течение выступления был в радиусе 30 футов от барда. Оно требует звуковых и визуальных компонентов.

Пугающая мелодия (Пс): Бард 14 уровня и выше может использовать свои выступления, чтобы привести врагов в ужас. Все враги должны быть в радиусе 30 футов от барда и слышать его. У каждого из них есть возможность пройти испытание Воли (СЛ 10 + ½ уровня барда + модификатор Харизмы барда), чтобы избежать эффекта. В случае успеха существо получает невосприимчивость к этой способности на 24 часа. Если оно проваливает испытание, то становится напуганным и бежит прочь, пока может слышать барда. Пугающая мелодия требует звуковых компонентов.

Героическое воодушевление (Св): Бард 15 уровня и выше способен пробудить истинного героя в себе или одном союзнике в радиусе 30 футов. За каждые три уровня барда выше 15 он может воодушевить еще одно существо. Все воодушевляемые должны слышать и видеть барда; они получают бонус +4 (боевой дух) ко всем испытаниям и +4 (уклонение) к КБ. Это длится, пока они могут видеть и слышать выступление. Героическое воодушевление является эффектом, действующим на разум, требующим звуковых и визуальных компонентов.

Массовое внушение (Пс): Эта способность работает так же, как *внушение*, но позволяет барду 18 уровня и выше одновременно применять его к любому количеству завороженных им существ. *Массовое внушение* является эффектом очарования (принуждение), воздействует на разум, зависит от языка и требует звуковых компонентов.

Смертельное искусство (Св): Бард 20 уровня или выше может выступить так, что один его зритель умрет от радости или печали. Зритель должен находиться в радиусе 30 футов от барда, а также видеть и слышать, как тот выступает, в течение полного раунда. Чтобы избежать эффекта, зритель должен пройти испытание Воли (СЛ 10 + ½ уровня барда + модификатор Харизмы барда). В случае успеха он остается ошеломлен на 1d4 раунда, а бард больше не может применять к нему смертельное искусство в течение 24 часов. В случае провала испытания зритель умирает. Это искусство является смертельным эффектом, действующим на разум и требующим звуковых и визуальных компонентов.

Фокусы: Барды умеют применять ряд фокусов (заклинаний нулевого круга), как указано в таблице «Заклинания барда» на стр. 35. Они творятся так же, как все прочие заклинания, но не занимают ячеек и могут быть использованы сколько угодно раз.

Прикладное искусство (Экс): На 2 уровне бард выбирает один вид навыка Исполнения. Он может использовать свой модификатор к нему (полный, включая +3 за классовый навык) вместо модификатора к связанным с ним навыкам — неважно, есть у него в них пункты или нет. На 6 уровне — и каждые 4 уровня далее — бард может выбрать еще один вид Исполнения для использования его вместо других навыков.

Виды Исполнения и связанные с ними навыки: Духовые (Дипломатия, Дрессировка), Клавишные (Дипломатия, Запугивание), Лицедейство (Блеф, Маскировка), Красноречие (Дипломатия, Проницательность), Пение (Блеф, Проницательность), Струнные (Блеф, Дипломатия), Танец (Акробатика, Полет), Ударные (Дрессировка, Запугивание), Шутовство (Блеф, Запугивание).

Музыкальный слух (Экс): Начиная со 2 уровня бард становится устойчив как к выступлениям других бардов, так и к звуковым атакам в целом. Он получает +4 к испытаниям против выступлений бардов, звуковых и языковых эффектов.

Хранитель знаний (Экс): Начиная с 5 уровня бард становится знатоком всего на свете. Он получает право, не бросая кость, взять результат 10 при любой проверке Знания, в котором у него есть пункты. Бард не обязан это делать и может совершать проверки по обычным правилам. Кроме того, он имеет право раз в день в качестве основного действия без броска взять результат 20 при любой проверке Знания. Бард может использовать эту способность дополнительный раз в день за каждые шесть уровней выше 5, до максимума в 3 раза на 17 уровне.

Мастер на все руки (Экс): На 10 уровне бард получает способность применять любой навык, даже тот, которым нельзя пользоваться, не имея в нем пунктов. Начиная с 16 уровня все навыки являются для барда классовыми. На 19 уровне он может без броска кости взять результат 10 при любой проверке навыка, даже если это обычно невозможно.

Варвар

Для некоторых в жизни есть только ярость. В делах, в любви или в сражениях им важно только одно — борьба. Они дикари, наемники, мастера жестокого боя. Из них не выходит хороших солдат или профессиональных воинов — слишком они одержимы жаждой убийства и духом войны. Их называют варварами. Муштра, планирование и правила честного боя не для них. Им важен лишь тот единственный миг, когда они сойдутся с врагом лицом к лицу и жизнь их повиснет на волоске. Они обладают чутьем на опасность и способны вынести любые тяготы. Варваров можно найти и в цивилизованных, и в диких землях. Есть в мире места, где обитают целые племена таких дикарей. В груди варвара бушует первобытное пламя битвы, и горе тому, кто вызовет его ярость.

Роль: Варвары — превосходные бойцы, чья стойкость и воинственность позволяют справляться с врагами, казалось бы превосходящими их силой. Ярость дарует им мощь и храбрость, равных которым нет. Варвары устремляются в бой, сметая все на своем пути.

Мировоззрение: Любое не принципиальное.

КЗ: d12.

Классовые навыки

К классовым навыкам варвара относятся Акробатика (Лвк), Верховая езда (Лвк), Внимание (Мдр), Выживание (Мдр), Дрессировка (Хар), Запугивание (Хар), Знание (природа) (Инт), Лазание (Сил), Плавание (Сил) и Ремесло (Инт).

Пункты навыков за уровень: 4 + модификатор Интеллекта.

Классовые особенности

У класса варвара есть следующие особенности.

Ношение брони и обращение с оружием: Варвар умеет обращаться со всем простым и особым оружием, использовать легкие и средние доспехи, а также щиты (кроме башенных).

Быстрое перемещение (Экс): Базовая скорость варвара увеличивается по сравнению с обычной для его народа на 10 футов. Это преимущество теряется, если на варваре тяжелый доспех или персонаж тяжело нагружен. Этот модификатор применяется до того, как скорость варвара модифицируется доспехом или нагрузкой. Он складывается с любыми другими модификаторами скорости.

Ярость (Экс): Варвар может пробуждать в себе мощь и свирепость, дающие ему преимущество в бою. Начиная с 1 уровня варвар каждый день может пребывать в ярости количество раундов, равное 4 + модификатор Выносливости. За каждый уровень после первого он может проводить в ярости на 2 раунда в день больше. Временные увеличения Выносливости (например, полученные от приступа ярости или заклинаний вроде *медвежьей стойкости*) не увеличивают это значение. Впадение в ярость — свободное действие.

Количество доступных варвару раундов ярости возвращается к максимуму после 8 часов отдыха, но этот отдых необязательно должен быть непрерывным.

Пока варвар в ярости, он получает +4 (боевой дух) к Силе и Выносливости, а также +2 (боевой дух) к испытаниям Воли. Кроме того, он получает –2 к КБ. Увеличение Выносливости дает ему +2 ПЗ за каждую КЗ, но эти ПЗ пропадают, когда кончается ярость. Они не теряются первыми, как временные ПЗ. Варвар в ярости неспособен применять навыки, зависящие от Харизмы, Ловкости или Интеллекта (кроме Акробатики, Полета, Запугивания и Верховой езды), а также любые способности, требующие терпения или концентрации. Варвар может в любой момент прервать приступ ярости (свободное действие); по его окончании он считается утомленным в течение вдвое большего количества раундов, чем провел в ярости. Варвар не может впасть в ярость снова, пока он утомлен или обессилен, но других ограничений на повторное впадение в ярость в течение одного боя или иной ситуации у него нет. Если варвар оказывается без сознания, его ярость мгновенно проходит, что нередко грозит смертью.

Дары ярости (Экс): По мере роста в уровне варвар находит для своей ярости новые применения. На 2 уровне он получает дар ярости и далее приобретает по дару ярости за каждые последующие два уровня. Все преимущества даров работают только во время приступа ярости, а для некоторых из них требуются еще и определенные действия самого варвара. Если не сказано иное, варвар может выбрать любой дар ярости только один раз.

Безоглядная ярость (Экс): В ярости варвар невосприимчив к состояниям потрясения и испуга. Выбрать этот дар ярости можно не раньше 12 уровня.

Бешеный верхолаз (Экс): В ярости варвар добавляет свой уровень в качестве бонуса (усиление) ко всем проверкам Лазания.

Бешеный пловец (Экс): В ярости варвар добавляет свой уровень в качестве бонуса (усиление) ко всем проверкам Плавания.

Бешеный прыгун (Экс): В ярости варвар добавляет свой уровень в качестве бонуса (усиление) ко всем проверкам Акробатики при прыжках. При этом варвар всегда считается прыгающим с разбега.

Быстрая реакция (Экс): В ярости варвар может совершать одну дополнительную внеочередную атаку в раунд.

Внезапная точность (Экс): Варвар получает +1 (боевой дух) к одной атаке. Этот бонус увеличивается на 1 за каждые четыре уровня варвара. Этот дар применяется в качестве быстрого действия непосредственно перед атакой. Его можно применять только один раз за приступ ярости.

Восстановление сил (Экс): В качестве основного действия варвар может восстановить себе 1d8 + модификатор Выносливости потерянных ПЗ. За каждые четыре уровня варвара выше 4 он восстанавливает еще +1d8 ПЗ до максимума в 5d8 ПЗ на 20 уровне. Выбрать этот дар ярости варвар может не раньше 4 уровня. Применяется он только раз в день и только когда варвар в ярости.

Враг не уйдет (Экс): В качестве прерывающего действия варвар может переместиться на расстояние вплоть до его удвоенной скорости, но только в случае, когда стоящий рядом с ним противник предпринимает отступление. Варвар должен закончить свое перемещение рядом с этим противником. Варвар при этом провоцирует внеочередные атаки по обычным правилам. Этот дар можно использовать только один раз за приступ ярости.

Звериная ярость (Экс): Находясь в ярости, варвар может атаковать укусом. Если он наносит укус как часть полной атаки, то проверка попадания делается с БМА варвара –5. При попадании варвар среднего размера

Варвар

Уровень	БМА	Стойкость	Реакция	Воля	Прочее
1	+1	+2	+0	+0	Быстрое перемещение, ярость
2	+2	+3	+0	+0	Дар ярости, невероятное уклонение
3	+3	+3	+1	+1	Чутье на ловушки +1
4	+4	+4	+1	+1	Дар ярости
5	+5	+4	+1	+1	Невероятное уклонение+
6	+6/+1	+5	+2	+2	Дар ярости, чутье на ловушки +2
7	+7/+2	+5	+2	+2	Снижение урона 1/–
8	+8/+3	+6	+2	+2	Дар ярости
9	+9/+4	+6	+3	+3	Чутье на ловушки +3
10	+10/+5	+7	+3	+3	Снижение урона 2/–, дар ярости
11	+11/+6/+1	+7	+3	+3	Бешеная ярость
12	+12/+7/+2	+8	+4	+4	Дар ярости, чутье на ловушки +4
13	+13/+8/+3	+8	+4	+4	Снижение урона 3/–
14	+14/+9/+4	+9	+4	+4	Несокрушимая воля, дар ярости
15	+15/+10/+5	+9	+5	+5	Чутье на ловушки +5
16	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	Снижение урона 4/–, дар ярости
17	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	Безмерная ярость
18	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	Дар ярости, чутье на ловушки +6
19	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	Снижение урона 5/–
20	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	Сокрушительная ярость, дар ярости

наносит 1d4 урона, небольшого размера — 1d3 урона, плюс половина модификатора Силы в обоих случаях. Варвар также может укусить в качестве части действия по удержанию захвата или выходу из него. Укус при этом наносится до того, как варвар производит проверку маневра.

В случае попадания персонаж получает до конца раунда +2 ко всем таким проверкам.

Крепость тела (Экс): В ярости варвар невосприимчив к дезориентации и тошноте. Выбрать этот дар ярости варвар может не раньше 8 уровня.

Мгновение ясности (Экс): Варвар в течение одного раунда не получает ни преимуществ, ни штрафов за ярость (включая штраф к КБ и ограничения на действия). Активация этой способности требует быстрого действия. Раунд мгновенной ясности вычитается из общего числа доступных раундов ярости в день. Этот дар можно применять только один раз за приступ ярости.

Могучий замах (Экс): Варвар автоматически подтверждает критический удар. Этот дар используется в качестве прерывающего действия в тот момент, когда возникает шанс нанести критический удар. Выбрать этот дар ярости варвар может не раньше 12 уровня. Могучий замах применяется только раз за приступ ярости.

Могучий удар (Экс): Варвар получает +1 к одной проверке урона и еще +1 за каждые четыре уровня. Этот дар требует быстрого действия и применяется перед проверкой попадания. Его можно использовать только один раз за приступ ярости.

Неожиданный удар (Экс): Варвар может совершить внеочередную атаку по противнику, вошедшему на контролируемую варваром клетку, независимо от того, дают ли правила возможность совершить такую атаку в обычном случае. Этот дар применяется только один раз за приступ ярости. Выбрать этот дар ярости варвар может не раньше 8 уровня.

Ночное зрение (Экс): В ярости варвар обретает небывалую зоркость, получая ночное зрение 60 футов. Варвар может выбрать этот дар, только если у него уже есть дар ярости — сумеречное зрение или одноименная особенность народа.

Нюх (Экс): Варвар в ярости обретает способность нюх и может с ее помощью находить невидимых врагов (см. «Нюх» в приложении 1).

Оборонительная стойка (Экс): Варвар получает +1 (уклонение) к КБ против атак в ближнем бою на количество раундов, равное его текущему модификатору Выносливости (минимум +1). Этот бонус возрастает на 1 за каждые шесть уровней варвара. Применение этой способности требует сопутствующего действия и не провоцирует внеочередные атаки.

Отбрасывание (Экс): Один раз в раунд варвар вместо атаки в ближнем бою может попытаться протаранить одного противника. При успехе его жертва получает урон, равный модификатору Силы варвара, и ее отбрасывает прочь по обычным правилам. Варвар не обязан двигаться вслед за противником. Это действие не провоцирует внеочередные атаки.

Прилив сил (Экс): Один раз за приступ ярости варвар может в качестве прерывающего действия добавить свой уровень варвара к проверке Силы, боевому маневру или ЗБМ.

Резвый (Экс): Варвар получает бонус (усиление) +5 футов к своей базовой скорости, пока находится в ярости. Этот дар можно брать до трех раз, а его эффекты складываются.

Снижение урона+ (Экс): Снижение урона варвара увеличивается на 1/–. Оно работает все время, пока варвар в ярости. Этот дар можно брать до трех раз, а его эффекты складываются. Варвар может выбрать этот дар ярости не раньше 8 уровня.

Суеверие (Экс): Варвар получает +2 (боевой дух) ко всем испытаниям против заклинаний, сверхъестественных способностей и псевдозаклинаний. Этот бонус возрастает на 1 за каждые четыре уровня варвара. Пока варвар с этим даром находится в ярости, он не может стать добровольной целью любого заклинания и должен проходить испытания, сопротивляясь любым чарам, в том числе заклинаниям союзников.

Сумеречное зрение (Экс): Когда варвар находится в ярости, его чувства обостряются и он обретает сумеречное зрение.

Ужасный вой (Экс): В качестве основного действия варвар может испустить ужасный вой. Все потрясенные противники в радиусе 30 футов от него должны пройти испытание Воли (СЛ равна 10 + ½ уровня варвара + модификатор Силы варвара) и в случае провала впасть в панику на 1d4+1 раунда. Существо, уже прошедшее такое испытание (вне зависимости от результата), становится невосприимчивым к ужасному вою на 24 часа. Выбрать этот дар ярости варвар может не раньше 8 уровня и только если у него уже есть дар ярости устрашающий взгляд.

Уклонение от выстрелов (Экс): Варвар получает +1 (уклонение) к своему КБ против дистанционных атак на количество раундов, равное его текущему модификатору Выносливости (минимум 1). Этот бонус увеличивается на 1 за каждые шесть уровней варвара. Применение этой способности является сопутствующим действием, не провоцирующим внеочередных атак.

Устрашающий взгляд (Экс): В качестве сопутствующего действия варвар может совершить проверку Запугивания против врага на соседней клетке. Если он успешно деморализует противника, тот оказывается потрясен на 1d4 раунда + 1 раунд за каждые 5 пунктов, на которые результат проверки Запугивания превысил СЛ.

Ярость с недосыпа (Экс): Варвар может впадать в ярость, даже если он утомлен. После применения этой способности персонаж становится невосприимчив к эффектам утомления, пока пребывает в ярости. По окончании приступа ярости он обессилен на 10 минут за каждый раунд, который провел в ярости.

Ясный разум (Экс): Варвар может пройти заново одно испытание Воли. Это требует прерывающего действия, которое совершается сразу после первой попытки пройти испытание, но до того, как ведущий объявит результаты. Варвар должен принять результат второго броска, даже если он окажется хуже. Выбрать этот дар ярости варвар может не раньше 8 уровня. Этот дар применяется только один раз за приступ ярости.

Невероятное уклонение (Экс): На 2 уровне варвар обретает способность реагировать на опасность быстрее мысли. Его нельзя застать врасплох и он не теряет бонус Ловкости к КБ, если противник невидим. Но он все же теряет этот бонус, если не может двигаться, а также если противник успешно применит против него финт. Если варвар уже получил эту особенность от другого класса, он автоматически приобретает вместо нее особенность невероятное уклонение+ (см. ниже).

Чутье на ловушки (Экс): На 3 уровне варвар получает +1 к испытаниям Реакции против ловушек и бонус +1 (уклонение) к КБ от атак ловушек. Эти бонусы увеличиваются на 1 за каждые три уровня варвара после 3 (на уровнях 6, 9, 12, 15 и 18). Преимущества чутья на ловушки, полученные от разных классов, складываются.

Невероятное уклонение+ (Экс): С 5 уровня варвара нельзя взять в тиски. Плут при этом не может атаковать варвара исподтишка, взяв его в тиски, если только его уровень плута не превышает уровень варвара на 4. Если у персонажа уже есть полученная от другого класса особенность невероятное уклонение (см. выше), уровни в этих классах складываются для определения того, какой минимальный уровень плута нужен для взятия персонажа в тиски.

Снижение урона (Экс): На 7 уровне у варвара появляется способность снижать полученный урон. Из любого урона, нанесенного ему естественным или рукотворным оружием, вычитается 1. На 10 уровне — и каждом третьем уровне варвара после этого (уровни 13, 16 и 19) — это снижение урона возрастает еще на 1. Снижение урона может уменьшить урон до нуля, но не до отрицательных величин.

Бешеная ярость (Экс): Начиная с 11 уровня варвар, впадая в ярость, получает бонус +6 (боевой дух) к Силе и Выносливости и +3 (боевой дух) к испытаниям Воли. Эти числа заменяют прежние соответствующие модификаторы.

Несокрушимая воля (Экс): Варвар 14 уровня и выше, пребывая в ярости, получает +4 к испытаниям Воли против заклинаний школы очарования. Этот модификатор суммируется со всеми прочими, включая полученные от ярости.

Безмерная ярость (Экс): Начиная с 17 уровня варвар не утомляется после приступа ярости.

Сокрушительная ярость (Экс): Начиная с 20 уровня варвар, впадая в ярость, получает бонус +8 (боевой дух) к Силе и Выносливости, и +4 (боевой дух) к испытаниям Воли. Эти числа заменяют прежние соответствующие модификаторы.

БЫВШИЕ ВАРВАРЫ

Варвар, ставший принципиальным, теряет способность приходить в ярость и получать новые уровни варвара. Он сохраняет все прочие способности класса.

Воин

Одни сражаются ради славы, богатства или мести. Другие стремятся проявить себя, защитить других или просто умеют только драться. Третьи осваивают военное искусство, совершенствуя свое тело и дух в горниле войны. Истинные хозяева поля битвы, воины бывают очень разными. Они разбираются во всяком оружии, однако зачастую предпочитают какое-то одно, носят доспехи как вторую кожу, осваивают экзотические техники и изучают военное искусство, становясь живым оружием. Воины отнюдь не простые громилы: при помощи простейшего оружия они могут завоевывать королевства, одолевать чудовищ и менять ход битв. Солдаты, рыцари, охотники или бретеры — все они искусны в бою и способны одолеть любого врага.

Роль: Место воинов в гуще боя – они прекрасно умеют выживать и побеждать врагов. Им доступны самые разные тактики, и в прямом противостоянии с воинами мало кто сможет потягаться.

Мировоззрение: Любое.

КЗ: d10.

Классовые навыки

К классовым навыкам воина относятся Выживание (Мдр), Дрессировка (Хар), Верховая езда (Лвк), Запугивание (Хар), Знание (инженерное дело) (Инт), Знание (подземелья) (Инт), Лазание (Сил), Плавание (Сил), Профессия (Мдр) и Ремесло (Инт).

Пункты навыков за уровень: 2 + модификатор Интеллекта.

Классовые особенности

У класса воина есть следующие особенности.

Ношение брони и обращение с оружием: Воин умеет обращаться со всем простым и особым оружием, использовать легкие, средние и тяжелые доспехи, а также щиты (включая башенные).

Дополнительная черта: На 1 уровне и далее на каждом четном воин получает дополнительную черту (вдобавок к тем, что получают все при повышении уровней). Это означает, что воин получает черты на каждом уровне. Дополнительные черты можно выбирать только из списка боевых — иногда они даже называются «дополнительными чертами воина».

Начиная с 4 и далее каждые четыре уровня после этого (на 8, 12 уровнях и т. д.) воин может заменить одну ранее взятую им дополнительную черту новой, потеряв при этом первую и получив вторую. Забытая черта не должна являться одним из требований к любой из имеющихся у воина черт, классовых способностей и т. д. Каждый раз воин может заменить только одну черту, и решение о замене он принимает в тот момент, когда получает дополнительную черту на текущем уровне.

Храбрость (Экс): Начиная со 2 уровня воин получает бонус +1 к испытаниям Воли против ужаса. Этот Бонус возрастает на 1 за каждые четыре уровня выше 2.

Мастерство ношения брони (Экс): Начиная с 3 уровня воин осваивается с доспехами и становится подвижнее. Штраф за доспехи, которые он носит, снижается на 1 (до минимума 0), а максимальный положительный модификатор Ловкости (параметр макс. Лвк. из таблицы «Доспехи и щиты» на стр. 165) увеличивается на 1. Эти бонусы возрастают на 1 каждые четыре уровня после 3 (на 7, 11 и 15 уровнях) до максимального уменьшения штрафа за доспехи на 4 и максимального увеличения модификатора Ловкости на 4. Кроме того, начиная с 3 уровня воин перемещается с обычной скоростью в средней броне, а с 7 уровня — в тяжелой.

Мастерство владения оружием (Экс): Начиная с 5 уровня воин может выбрать одну группу оружия из указанных ниже. Он получает +1 к атакам и урону любым оружием из этой группы.

Воин

Уровень	БМА	Стойкость	Реакция	Воля	Прочее
1	+1	+2	+0	+0	Дополнительная черта
2	+2	+3	+0	+0	Дополнительная черта, храбрость +1
3	+3	+3	+1	+1	Мастерство ношения брони 1
4	+4	+4	+1	+1	Дополнительная черта
5	+5	+4	+1	+1	Мастерство владения оружием 1
6	+6/+1	+5	+2	+2	Дополнительная черта, храбрость +2
7	+7/+2	+5	+2	+2	Мастерство ношения брони 2
8	+8/+3	+6	+2	+2	Дополнительная черта
9	+9/+4	+6	+3	+3	Мастерство владения оружием 2
10	+10/+5	+7	+3	+3	Дополнительная черта, храбрость +3
11	+11/+6/+1	+7	+3	+3	Мастерство ношения брони 3
12	+12/+7/+2	+8	+4	+4	Дополнительная черта
13	+13/+8/+3	+8	+4	+4	Мастерство владения оружием 3
14	+14/+9/+4	+9	+4	+4	Дополнительная черта, храбрость +4
15	+15/+10/+5	+9	+5	+5	Мастерство ношения брони 4
16	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	Дополнительная черта
17	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	Мастерство владения оружием 4
18	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	Дополнительная черта, храбрость +5
19	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	Истинный мастер брони
20	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	Дополнительная черта, истинный мастер оружия

Каждые четыре уровня (на 9, 13 и 17) воин выбирает еще одну группу оружия, получая +1 к атакам и урону соответствующим оружием. У всех его ранее выбранных групп оружия бонус увеличивается на +1. Например, воин 9 уровня получит +1 к атакам и урону одной группой оружия и +2 к другой, выбранной еще на 5 уровне. Если оружие входит в более чем одну группу, модификаторы для него не складываются (применяется наибольший).

Воин также добавляет вышеуказанные модификаторы ко всем боевым маневрам, которые совершает оружием из соответствующей группы, а также к своему ЗБМ от попыток разоружить персонажа или разрушить его оружие означенной группы.

Оружие делится на следующие группы (ведущий может добавить в них дополнительное оружие или создать новые группы):

Арбалеты: легкий арбалет, многозарядный легкий арбалет, многозарядный тяжелый арбалет, ручной арбалет и тяжелый арбалет.

Гибкое: двусторонний цеп, кнут, моргенштерн, нунчаки, тяжелый цеп, шипастая цепь и цеп.

Двустороннее: боевой посох, гномий чекан, дварфийский ургрош, двусторонний орочий топор, двусторонний цеп и двухклинковый меч.

Древковое: алебарда, гвизарма, глефа и рунка.

Естественное: безоружный удар и все естественное оружие вроде зубов, когтей, бивней, хвостов и крыльев.

Копья: длинное копье, кавалерийская пика, копье, короткое копье, пилум и трезубец.

Легкие клинки: кама, кинжал, короткий меч, кукри, нож-звезда, рапира, серп.

Луки: длинный лук, композитный длинный лук, композитный короткий лук и короткий лук.

Метательное: болас, дротик, дубинка, духовая трубка, кинжал, копье, короткое копье, легкий молот, метательный топорик, нож-звезда, пилум, полурослячий посох-праща, праща, сюрикен, сеть и трезубец.

Молоты: боевой молот, дубина, дубинка, легкая булава, легкий молот, тяжелая булава.

Монашеское: боевой посох, безоружный удар, кама, нунчаки, сай, сьянгам и сюрикен.

Топоры: боевой топор, дварфийская секира, двусторонний орочий топор, двуручный топор, легкий клевец, метательный топорик, топорик и тяжелый клевец.

Тычковое: безоружный удар, мягкая дубинка, латная рукавица, легкий щит, тычковый кинжал, тяжелый щит, шипованная латная рукавица, шипы на щите и шипы на доспехах.

Тяжелые клинки: двухклинковый меч, двуручный меч, длинный меч, коса, меч-бастард, скимитар, фальшион и эльфийская сабля.

Истинный мастер брони (Экс): На 19 уровне у воина появляется СУ 5/–, когда он носит доспех или щит.

Истинный мастер оружия (Экс): На 20 уровне воин выбирает один тип оружия (например, двуручный топор, длинный лук или длинный меч). Все критические удары этим оружием автоматически подтверждаются, а их критический множитель увеличивается на 1 (×2 превращается в ×3 и т. д.).

Кроме того, этот тип оружия невозможно выбить у него из рук.

Волшебник

За пеленой обыденного кроются секреты безграничного могущества. Деяния сверхъестественных существ, легенды царств духов и богов, секреты создания величайших ужасов и чудес — все эти тайны манят тех, кто обладает умом и готовностью возвыситься над массами и достичь истинного величия. Таков путь волшебника. Хитрые и умные профессионалы в области магии — волшебники — ищут и копят эзотерические знания, используя оккультное искусство для сотворения чудес, недоступных простым смертным. Кто-то из них специализируется в определенной области и достигает в ней высочайшего мастерства, а кого-то привлекает разнообразие выбора, и он наслаждается возможностями всех школ магии. В любом случае волшебники — это умелые и могущественные представители разных народов, способные сокрушать врагов, усиливать союзников и изменять окружающий мир по своему желанию.

Роль: Если волшебники-универсалы готовятся к решению любых проблем, то волшебники-специалисты изучают школы магии, которые позволяют им достигать высочайшего мастерства в одной определенной области. Но вне зависимости от своего выбора, все волшебники творят порой, казалось бы, невозможные вещи и готовы помочь своим союзникам в любой ситуации.

Мировоззрение: Любое.

КЗ: d6.

Классовые навыки

К классовым навыкам волшебника относятся Знание (любое) (Инт), Колдовство (Инт), Оценка (Инт), Полет (Лвк), Профессия (Мдр), Ремесло (Инт) и Языкознание (Инт).

Пункты навыков за уровень: 2 + модификатор Интеллекта.

Классовые особенности

У класса волшебника есть следующие особенности.

Ношение брони и обращение с оружием: Волшебники умеют применять легкий и тяжелый арбалет, дубинку, кинжал и боевой посох, но неспособны пользоваться любой броней и щитами. Поскольку доспехи затрудняют движение, их ношение может привести к провалу заклинания с жестовыми компонентами.

Заклинания: Волшебник умеет творить мистические заклинания из списка в главе 10. Он выбирает и готовит заклинания к применению заранее. Чтобы изучить, подготовить и сотворить заклинание, он должен иметь значение Интеллекта не менее 10 + круг заклинания. СЛ испытания против эффекта заклинания волшебника равна 10 + круг заклинания + модификатор его Интеллекта.

Подобно другим заклинателям, волшебник может применять ограниченное количество заклинаний каждого круга в день. Его базовый дневной запас заклинаний приведен в таблице «Волшебник» на стр. 44.

Кроме того, волшебник получает дополнительные заклинания в день, если у него достаточно высокий Интеллект (см. таблицу «Модификаторы характеристики и дополнительные заклинания» на стр. 18). Волшебник может знать любое количество заклинаний, однако он должен заранее выбирать и подготавливать заклинания на день, проспав не менее 8 часов и потратив 1 час на штудирование своей книги заклинаний. В процессе работы с книгой заклинаний волшебник определяет, какие заклинания он намерен подготовить.

Дополнительные языки: Волшебник может заменить любой из дополнительных языков, доступных ему в связи с принадлежностью к народу, на драконий.

Волшебник

Уровень	БМА	Стойкость	Реакция	Воля	Прочее	Заклинания в день (по кругам)									
						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+0	+0	+0	+2	Мистическая связь, фокусы, написание свитков, школа магии	3	1	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+1	+0	+0	+3		4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+1	+1	+1	+3		4	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	+1	+1	+4		4	3	2	—	—	—	—	—	—	—
5	+2	+1	+1	+4	Дополнительная черта	4	3	2	1	—	—	—	—	—	—
6	+3	+2	+2	+5		4	3	3	2	—	—	—	—	—	—
7	+3	+2	+2	+5		4	4	3	2	1	—	—	—	—	—
8	+4	+2	+2	+6		4	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	+3	+3	+6		4	4	4	3	2	1	—	—	—	—
10	+5	+3	+3	+7	Дополнительная черта	4	4	4	3	3	2	—	—	—	—
11	+5	+3	+3	+7		4	4	4	4	3	2	1	—	—	—
12	+6/+1	+4	+4	+8		4	4	4	4	3	3	2	—	—	—
13	+6/+1	+4	+4	+8		4	4	4	4	4	3	2	1	—	—
14	+7/+2	+4	+4	+9		4	4	4	4	4	3	3	2	—	—
15	+7/+2	+5	+5	+9	Дополнительная черта	4	4	4	4	4	4	3	2	1	—
16	+8/+3	+5	+5	+10		4	4	4	4	4	4	3	3	2	—
17	+8/+3	+5	+5	+10		4	4	4	4	4	4	4	3	2	1
18	+9/+4	+6	+6	+11		4	4	4	4	4	4	4	3	3	2
19	+9/+4	+6	+6	+11		4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
20	+10/+5	+6	+6	+12	Дополнительная черта	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

Мистическая связь (Пс) или (Экс): На 1 уровне волшебник формирует тесную связь с предметом или существом. Эта связь проявляется в одной из двух форм — предмете силы или фамильяре. Предмет силы волшебник может использовать для сотворения дополнительных заклинаний или как волшебную вещь.

Фамильяр — это волшебный питомец, улучшающий навыки и восприятие своего хозяина и способный помогать ему творить заклинания. Выбор формы мистической связи производится на 1 уровне и впоследствии не может быть изменен. Правила по фамильярам можно найти на стр. 48, правила по предметам силы приведены ниже.

Волшебники, выбравшие в качестве мистической связи предмет силы, получают его в начале игры бесплатно.

Предметы, с которыми устанавливается мистическая связь, должны принадлежать к одной из следующих категорий: амулет, жезл, кинжал, кольцо, оружие или посох. Эти предметы всегда искусно сделаны. Оружие, получаемое таким образом на 1 уровне, не может быть созданным из особых материалов.

Чтобы предмет силы можно было использовать, амулет или кольцо должны быть надеты, а жезл, оружие или посох необходимо держать в руке. Амулет или кольцо занимает место соответствующей волшебной вещи. Волшебник, пытающийся сотворить заклинание без надетого (или находящегося в руке) предмета силы, обязан пройти проверку концентрации; в случае провала заклинание не сработает и будет потеряно. СЛ проверки равна 20 + круг заклинания.

Один раз в день предмет силы позволяет владельцу сотворить любые чары, записанные в его книге заклинаний, даже если они не были подготовлены заранее. Это заклинание во всех прочих отношениях является обычными чарами данного волшебника (включая время сотворения, необходимость использовать компоненты, а также длительность действия и другие параметры, зависящие от уровня).

Это заклинание не может быть модифицировано метамагическими чертами или иными способностями. Предмет силы нельзя использовать таким образом для сотворения заклинаний из исключенных школ магии (см. школа магии ниже).

Волшебник способен добавлять магические свойства своему предмету силы, как если бы он имел соответствующую созидательную черту, при этом его УЗ должен соответствовать требованию такой черты. Например, волшебник с кинжалом в качестве предмета силы должен достичь хотя бы 5 уровня, чтобы придать ему свойства магического оружия (см. черту Создание магического оружия и доспехов в главе 5).

Если предмет силы — жезл, то он теряет магические свойства, как только последний заряд будет израсходован, но не разрушается, а остается искусно сделанным предметом, сохраняя свойства предмета силы, и его можно использовать для создания нового магического жезла.

Магические свойства предмета силы, включая добавленные волшебником свойства волшебного предмета, работают только для волшебника, установившего

мистическую связь. Если хозяин умер или заменил этот предмет на другой, то предмет силы теряет все свои магические свойства и становится обычным искусно сделанным предметом соответствующего типа.

Если предмет силы был поврежден, он восстанавливает все свои пункты прочности, когда его владелец очередной раз подготавливает свои заклинания.

Если предмет силы был утрачен или уничтожен, его можно заменить через одну неделю в ходе специального ритуала, который длится 8 часов и стоит 200 зм за уровень волшебника, плюс стоимость соответствующего искусно сделанного предмета. Предмет силы, полученный таким образом, не несет в себе добавочных магических свойств, которые имел предыдущий предмет силы.

Волшебник может также, проведя такой ритуал, назначить уже существующий волшебный предмет своим новым предметом силы. В этом случае эта вещь не теряет своих магических свойств, но приобретает все свойства предмета силы.

Школа магии: Волшебник может специализироваться в одной из школ магии, что увеличит количество заклинаний, которые он может сотворить в день, и даст ему новые способности в зависимости от школы.

Этот выбор делается на 1 уровне и впоследствии не может быть изменен. Волшебник, отказавшийся от специализации, считается принадлежащим к школе универсализма. Волшебник, выбравший специализацию в одной из школ, должен выбрать две другие школы в качестве исключенных — так он жертвует познаниями в одной области ради мастерства в другой.

Чтобы подготовить заклинание из исключенной школы, волшебнику нужно использовать две ячейки соответствующего уровня.

Например, волшебник исключает школу разрушения: это значит, что ему надо потратить две ячейки 3 круга, чтобы подготовить *огненный шар*. Кроме того, при создании волшебного предмета на любые проверки навыков налагается штраф –4, если требуется прибегнуть к любому заклинанию исключенной школы.

Универсал может подготавливать заклинания любой школы без ограничений.

Универсализм, равно как и любая специализация, дает свои особые возможности. Специалисты любой из школ получают дополнительную ячейку заклинаний на каждом доступном им круге, начиная с 1. Волшебник может применить эту ячейку только для подготовки заклинаний своей школы и из своей книги заклинаний, в том числе — с примененной к заклинанию метамагией. Универсалы не получают дополнительных ячеек заклинаний.

Фокусы: Волшебники могут каждый день подготавливать несколько фокусов (заклинаний 0 круга), как указано в таблице «Волшебник» на стр. 44. Эти заклинания похожи на любые другие, но они не тратятся при применении, и их можно использовать сколько угодно раз в день. Волшебник может подготовить фокус, принадлежащий исключенной школе, но он будет занимать две ячейки (см. ниже).

Написание свитков: На 1 уровне волшебник получает Написание свитков в качестве дополнительной черты.

Дополнительная черта: На 5, 10, 15 и 20 уровнях у волшебника появляется дополнительная черта. В качестве дополнительной он может взять любую метамагическую черту, созидательную черту либо черту Вызубренные заклинания. Маг должен отвечать всем требованиям дополнительной черты, включая минимальный УЗ. Эти черты являются дополнительными к тем, что может приобрести любой персонаж при получении новых уровней.

Помимо дополнительных волшебник может выбирать любые черты (не только метамагические, созидательные или Вызубренные заклинания).

Книги заклинаний: Каждый день волшебник должен перечитывать свою книгу заклинаний для подготовки чар. Он не может подготовить чары, которых нет в его книге заклинаний, за исключением заклинания *чтение магических текстов*, которое все волшебники помнят назубок и могут подготовить без помощи книги заклинаний.

Волшебник начинает игру с книгой заклинаний, содержащей все заклинания волшебника 0 круга (кроме заклинаний из исключенных школ, см. «Школы магии»), а также три заклинания 1 круга по его выбору, плюс количество заклинаний 1 круга, равное модификатору Интеллекта волшебника (также по его выбору).

На каждом следующем уровне волшебника он добавляет в книгу два новых заклинания любого доступного ему круга (или разных кругов). Он также может в любой момент добавить в свою книгу заклинаний другие, скопировав их из книг заклинаний иных волшебников (см. главу 9).

ШКОЛЫ МАГИИ

Здесь приведены подробные описания каждой школы магии и даваемых ими способностей.

ШКОЛА ВОПЛОЩЕНИЯ

Специалист по воплощению занимается призывом существ и магических явлений.

Долговременный призыв (Св): Когда вы применяете заклинание школы воплощения (призывание), его длительность увеличивается на количество раундов, равное ½ вашего уровня волшебника (минимум 1).

Эти раунды не удваиваются применением черты Длительное заклинание.

На 20 уровне вы способны увеличить длительность любого своего заклинания *призыв чудовища* до постоянного, но у вас может быть одновременно только одно такое постоянно действующее заклинание. Если вы выбираете

в качестве постоянного заклинания новое, предыдущее немедленно прекращает действовать.

Кислотный дротик (Пс): В качестве основного действия вы можете метнуть дротик из кислоты в любого противника в радиусе 30 футов от вас. Это дистанционная атака касанием. Дротик наносит 1d6 урона от кислоты + 1 за каждые два ваших уровня волшебника. Вы можете применять эту способность 3 + модификатор вашего Интеллекта раз в день. УкМ против кислотного дротика не помогает.

Шаги сквозь пространство (Пс): Начиная с 8 уровня вы можете применять эту способность, чтобы телепортироваться на дистанцию до 30 футов за уровень волшебника в день в качестве основного действия. Это общее расстояние нельзя дробить на шаги меньше 5 футов. Вы при этом не провоцируете внеочередных атак. С собой можно брать других согласных на это существ, но на каждое нужно тратить соответствующее количество футов дистанции.

ШКОЛА ИЛЛЮЗИИ

Специалисты по иллюзиям применяют магию, чтобы творить видения, вводящие в заблуждение и поражающие врагов.

Длительные иллюзии (Св): Любое сотворенное вами заклинание школы иллюзии с длительностью «концентрация», на котором вы прекратили концентрироваться, длится дополнительное количество раундов, равное ½ вашего уровня волшебника (минимум 1 раунд).

На 20 уровне вы можете сделать постоянным заклинание школы иллюзии с длительностью «концентрация». Одновременно вы можете иметь только одну такую постоянную иллюзию; если вы сделаете постоянной другую, предыдущая прекратит работать.

Ослепляющий луч (Пс): В качестве основного действия вы можете выпустить луч в любого противника в радиусе 30 футов от вас. Попав дистанционной атакой касанием, вы ослепляете противника на 1 раунд. Существа, количество КЗ которых выше вашего уровня волшебника, вместо этого оказываются в растерянности на 1 раунд. Вы можете применять эту способность 3 + модификатор вашего Интеллекта раз в день.

Поле невидимости (Пс): Начиная с 8 уровня вы можете в качестве быстрого действия сделаться невидимым на количество раундов в день, равное вашему уровню волшебника. Эти раунды необязательно должны идти подряд. В остальном эта способность работает как заклинание *высшая невидимость*.

ШКОЛА НЕКРОМАНТИИ

Специалисты по некромантии управляют нежитью и используют против своих врагов омерзительную силу смерти.

Владыка нежити (Св): Вы получаете в качестве дополнительной черты либо Подчинение нежити, либо Изгнание нежити. Вы получаете способность проводить энергию 3 + модификатор вашего Интеллекта раз в день, но только для применения выбранной черты. Вы можете усиливать эту способность другими чертами, такими как Дополнительная божественная сила и Великая божественная сила, но не чертами, меняющими способы ее применения (такими как Проводник энергии стихий или Проводник мировоззрения). СЛ испытаний против этих эффектов равна 10 + ½ вашего уровня волшебника + модификатор вашей Харизмы.

На 20 уровне нежить не может добавлять свое сопротивление проводимой энергии к испытаниям против этих эффектов.

Могильное прикосновение (Пс): В качестве основного действия вы можете совершить атаку касанием в ближнем бою, от которой живое существо становится потрясенным на количество раундов, равное ½ вашего уровня волшебника (минимум 1). Если вы касаетесь уже потрясенного существа, то оно становится напуганным на 1 раунд, если количество его КЗ меньше вашего уровня волшебника. Вы можете применять эту способность 3 + модификатор вашего Интеллекта раз в день.

Глаза некроманта (Св): Начиная с 8 уровня вы можете обрести слепозрение (10 футов) на количество раундов в день, равное вашему уровню волшебника. Эти раунды необязательно должны идти подряд.

Вы можете таким образом обнаруживать только живых существ и нежить (и понимать, является ли существо живым или нежитью). Конструкции и иные существа, не являющиеся ни живыми, ни мертвыми, при этом не видны. Расстояние, на которое вы видите, увеличивается до 20 футов на 12 уровне и еще на 10 футов за каждые четыре уровня после 12.

ШКОЛА ОЧАРОВАНИЯ

Специалист по очарованию управляет и манипулирует разумом своих жертв.

Чарующая улыбка (Св): Вы получаете бонус +2 (усиление) к Блефу, Дипломатии и Запугиванию. Этот бонус возрастает на 1 за каждые пять ваших уровней волшебника до максимума в +6 на 20 уровне.

Кроме того, на 20 уровне любое заклинание школы очарования, против которого вы успешно прошли испытание, отражается в того, кто его сотворил, как при действии *отражения заклинаний*.

Введение в ступор (Пс): Проведя по живому существу атаку касанием в ближнем бою, вы повергаете его в ступор на 1 раунд. На существ, количество КЗ которых выше, чем ваш уровень волшебника, эта особенность не действует. Вы можете применять эту способность 3 + модификатор вашего Интеллекта раз в день.

Аура отчаяния (Св): Начиная с 8 уровня вы можете окружить себя аурой отчаяния радиусом в 30 футов. Все враги в пределах ауры получают штраф –2 к атакам, урону, испытаниям, проверкам навыков и характеристик. Эффект длится количество раундов, равное вашему уровню волшебника. Эти раунды необязательно должны идти подряд. Это эффект, влияющий на разум.

ШКОЛА ПРЕВРАЩЕНИЯ

Специалисты по превращениям меняют своей магией мир.

Телесное усиление (Св): Вы получаете бонус +1 (усиление) к одной физической характеристике — Силе, Ловкости или Выносливости.

Он увеличивается на 1 за каждые пять уровней волшебника до максимума в +5 на 20 уровне. Вы можете присвоить этот модификатор другой характеристике, когда подготавливаете заклинания.

На 20 уровне этот модификатор применяется к двум физическим характеристикам по вашему выбору.

Телекинетический удар (Пс): В качестве основного действия вы можете нанести удар телекинезом по любому противнику в радиусе 30 футов от вас. Совершив дистанционную атаку касанием, вы наносите 1d4 дробящего урона + 1 за каждые два ваших уровня волшебника. Вы можете применять эту способность 3 + модификатор вашего Интеллекта раз в день.

Смена формы (Пс): Начиная с 8 уровня вы можете преобразиться на количество раундов в день, равное вашему уровню волшебника. Эти раунды необязательно должны идти подряд.

В остальном эта способность работает как заклинания *облик зверя II* или *стихийная форма I*. Начиная с 12 уровня она работает как *облик зверя III* или *стихийная форма II*.

ШКОЛА ПРЕГРАЖДЕНИЯ

Специалист по прегреждению защищается магией от магии и практикуется в защитных и охранных чарах.

Устойчивость (Экс): При подготовке заклинаний выберите стихию — у вас появляется устойчивость 5 к ней. Вы можете менять стихию каждый день. На 11 уровне эта устойчивость возрастает до 10.

На 20 уровне она превращается в невосприимчивость к выбранной стихии.

Защитное поле (Св): В качестве основного действия вы можете создать вокруг себя защитное поле радиусом 10 футов, действующее на протяжении количества раундов, равного модификатору вашего Интеллекта. Все союзники в этой области (в том числе вы сами) получают бонус +1 (отражение) к КБ. Этот бонус возрастает на 1 за каждые пять уровней волшебника. Вы можете применять эту способность 3 + модификатор вашего Интеллекта раз в день.

Поглощение энергии (Св): Начиная с 6 уровня вы можете поглощать энергетический урон в количестве, равном вашему утроенному уровню волшебника. Когда вы получаете урон от любой стихии, сперва учитывайте невосприимчивость, уязвимость (если она есть) и устойчивость и только после этого применяйте поглощение, уменьшая его дневной запас на соответствующее количество урона. Весь урон, который поглотить не получилось, наносится по обычным правилам.

ШКОЛА ПРОРИЦАНИЯ

Специалист по прорицанию умеет видеть на расстоянии, делать предсказания и применять магию для исследования мира.

Предостережение (Св): Вы всегда можете действовать в предбоевом раунде, даже если провалили проверку Внимания, чтобы заметить врага, но вы считаетесь застигнутым врасплох, пока не совершите какое-либо действие. Кроме того, вы получаете бонус к проверкам инициативы, равный ½ вашего уровня волшебника (минимум +1).

На 20 уровне при проверках инициативы считается, что вы всегда получаете 20 на d20.

Совет прорицателя (Пс): Вы можете в качестве основного действия коснуться существа, дав ему на 1 раунд бонус (интуитивный) ко всем атакам, испытаниям, проверкам навыков и характеристик, равный ½ вашего уровня волшебника (минимум 1). Вы можете применять эту способность 3 + модификатор вашего Интеллекта раз в день.

Искусство тайновидения (Св): Начиная с 8 уровня вы всегда знаете, когда за вами наблюдают с помощью магии, как если бы на вас постоянно действовало заклинание *обнаружение слежки*.

Кроме того, когда вы сами следите за кем-то с помощью тайновидения, цель считается более знакомой вам (степень знакомства повышается на 1).

Хорошо знакомые существа получают штраф –10 к испытаниям, которые они проходят, чтобы избежать действия тайновидения.

ШКОЛА РАЗРУШЕНИЯ

Специалисты по разрушению работают с чистой магией и с пугающей легкостью могут использовать ее как для созидания, так и для уничтожения.

Магический напор (Св): Когда вы применяете заклинание школы разрушения, наносящее урон ПЗ, вы добавляете к его урону ½ своего уровня волшебника (минимум +1). Этот дополнительный урон не увеличивается чертой Мощное заклинание или подобными эффектами. Бонус прибавляется к урону заклинания только один раз, он не добавляется к каждому его лучу или снаряду, и его нельзя разделить между несколькими лучами или снарядами. Этот урон имеет тот же тип, что и урон от самого заклинания.

На 20 уровне, когда вы пытаетесь заклинанием разрушения преодолеть УкМ существа, вы всегда бросаете d20 дважды и выбираете лучший результат.

Сгусток энергии (Пс): В качестве основного действия вы можете выпустить сгусток энергии, автоматически поражающий противника, подобно *волшебной стреле*. Сгусток энергии наносит 1d4 силового урона плюс урон от вашей способности магического напора. Вы можете применять эту способность 3 + модификатор вашего Интеллекта раз в день.

Стена стихий (Пс): На 8 уровне вы можете создать стену энергии одной из стихий, которая остается на месте в течение количества раундов в день, равного вашему уровню волшебника. Эти раунды необязательно должны идти подряд. Тип урона, который будет наносить стена (кислота, холод, огонь или электричество), вы выбираете сами в момент ее создания. В остальном она работает как *огненная стена*.

Школа универсализма

Волшебников, не специализирующихся в какой-то одной школе, называют универсалистами. У них самый богатый выбор заклинаний.

Рука-помощник (Св): Вы можете направить свое оружие ближнего боя, чтобы оно само полетело к врагу и ударило его, а потом мгновенно вернулось. При этом вы используете основное действие и предпринимаете одну атаку своим оружием ближнего боя с расстояния 30 футов или меньше. Эта атака приравнивается к атаке метательным оружием, но вы добавляете свой модификатор Интеллекта вместо Ловкости (урон по-прежнему зависит от Силы). С помощью руки-помощника нельзя совершать боевые маневры. Вы можете применять эту способность 3 + модификатор вашего Интеллекта раз в день.

Мастерство метамагии (Св): Начиная с 8 уровня вы можете применить любую известную вам метамагическую черту к заклинанию прямо при сотворении. Круг заклинания при этом не меняется. Вы можете применять эту способность один раз в день на 8 уровне и еще по разу за каждые два уровня волшебника выше 8. Если вы применяете метамагическую черту, повышающую круг заклинания более чем на 1, за каждый дополнительный круг вы тратите еще одну возможность применения мастерства метамагии.

Хотя круг заклинания при этом не меняется, вы не можете таким образом сотворить заклинание, у которого с учетом метамагии круг получился бы выше максимального из доступных вам.

Фамильяры

Фамильяр — это особое животное, помогающее заклинателю в магических делах. Он сохраняет внешний вид, КЗ, БМА, базовые модификаторы испытаний, навыки и черты обычного животного своего вида, но тип его меняется на волшебного зверя.

Фамильяр	Особая способность
Ворон*	Хозяин получает +3 к проверкам Оценки
Гадюка	Хозяин получает +3 к проверкам Блефа
Жаба	Хозяин получает +3 ПЗ
Кошка	Хозяин получает +3 к проверкам Скрытности
Крыса	Хозяин получает +2 к испытаниям Стойкости
Ласка	Хозяин получает +2 к испытаниям Реакции
Летучая мышь	Хозяин получает +3 к проверкам Полета
Обезьяна	Хозяин получает +3 к проверкам Акробатики
Сова	Хозяин получает +3 к проверкам Внимания, связанным со зрением в сумерках и темноте, и встречным проверкам Внимания в сумерках и темноте
Ястреб	Хозяин получает +3 к проверкам Внимания по зрению при высоком уровне освещенности
Ящерица	Хозяин получает +3 к проверкам Лазания

* Ворон умеет говорить на одном языке по выбору хозяина. Это сверхъестественная способность.

Фамильяром может стать только обычное животное без каких-либо изменений в его базовых параметрах. Верный зверь не может одновременно быть фамильяром. Фамильяр дает своему хозяину особые способности, указанные в таблице ниже. Эти способности работают, только когда хозяин и фамильяр находятся не дальше одной мили друг от друга.

Уровни разных классов, способных иметь фамильяра, складываются при определении любых способностей фамильяра, связанных с уровнем хозяина.

Если хозяин отпускает или теряет фамильяра, либо фамильяр погибает, через неделю его можно заменить на другого, проведя особый ритуал, стоящий 200 зм за уровень волшебника и занимающий 8 часов.

Базовые параметры фамильяра: Для определения параметров фамильяра пользуйтесь соответствующими описаниями из *«Бестиария»*, но со следующими поправками.

КЗ: Для расчета эффектов, связанных с количеством КЗ, используйте уровень персонажа хозяина или количество КЗ базового животного, в зависимости от того, что больше.

ПЗ: ПЗ фамильяра равны ½ ПЗ хозяина (округление в меньшую сторону, временные ПЗ не учитываются), сколько бы КЗ у него ни было.

Атаки: Для расчета модификатора атаки фамильяра его естественным оружием применяйте полный БМА хозяина (с учетом всех классов), плюс модификатор Ловкости или Силы фамильяра (в зависимости от того, что выше). Урон у фамильяра такой же, как и у обычных животных его вида.

Испытания: Для любых испытаний используйте или базовый модификатор самого фамильяра (Стойкость +2, Реакция +2, Воля +0), или его хозяина (с учетом всех классов), выбрав, что выше. Фамильяр использует собственные

Уровень класса хозяина	Модификатор к КБ	Инт	Прочее
1–2	+1	6	Бдительность, уклонение+, общие заклинания, эмпатическая связь
3–4	+2	7	Доставка заклинаний
5–6	+3	8	Разговор с хозяином
7–8	+4	9	Разговор с сородичами
9–10	+5	10	—
11–12	+6	11	Устойчивость к магии
13–14	+7	12	Присмотр за фамильяром
15–16	+8	13	—
17–18	+9	14	—
19–20	+10	15	—

модификаторы характеристик для прохождения испытаний и не получает любые прочие модификаторы к испытаниям, которые есть у хозяина.

Навыки: Для любого навыка, в котором есть пункты или у хозяина, или у его фамильяра, используйте либо обычные пункты навыка животного, либо пункты навыка хозяина, смотря что больше. В любом случае фамильяр применяет собственные модификаторы характеристик. Некоторыми навыками фамильяр не сможет пользоваться, сколько бы пунктов в них у него ни было. Классовыми навыками для фамильяров являются Акробатика, Внимание, Лазание, Плавание, Полет и Скрытность.

Способности фамильяров: Все фамильяры обладают особыми способностями; они также дают способности своим хозяевам. И те и другие зависят от суммарного уровня хозяина во всех классах, позволяющих иметь фамильяров, как показано в таблице выше. Эффекты всех способностей складываются.

Модификатор естественной брони: Указанное здесь число добавляется к имеющейся у фамильяра естественной броне.

Инт: Интеллект фамильяра.

Бдительность (Экс): Пока фамильяр находится вплотную к хозяину, последний получает черту Бдительность.

Уклонение+ (Экс): Если фамильяр подвергается воздействию, позволяющему проходить испытание Реакции для уменьшения урона вдвое, то в случае успеха он не получает урона совсем, а в случае провала — только половину урона.

Общие заклинания: Волшебник может творить заклинания с целью «вы сами» на своего фамильяра (как если бы у них была дистанция «касание»). Волшебник также может накладывать на фамильяра заклинания, даже если они обычно не действуют на существ такого типа (волшебный зверь).

Эмпатическая связь (Св): У хозяина есть эмпатическая связь со своим фамильяром на расстоянии до 1 мили. Хозяин может при этом чувствовать эмоциональное состояние фамильяра, но не способен смотреть его глазами или обмениваться с ним словами и мыслями. Если фамильяр осмотрел или изучил какое-то место или предмет, считается, что хозяин изучил его столь же хорошо.

Доставка заклинаний (Св): Начиная с 3 уровня хозяина фамильяр может доставлять от него к цели заклинания с дистанцией «касание». Для этого в момент сотворения заклинания хозяин и фамильяр должны касаться друг друга. Фамильяр после этого несет заряд заклинания вместо хозяина. Если хозяин сотворит другое заклинание до того, как фамильяр донесет до цели имеющееся, недонесенное рассеивается.

Разговор с хозяином (Экс): Достигнув 5 уровня, хозяин получает способность устно общаться с фамильяром, как если бы они говорили на одном языке. Другие существа не могут их понять без помощи магии.

Разговор с сородичами (Экс): Если хозяин достиг 7 уровня, его фамильяр может общаться с животными, относящимися примерно к той же группе, что он сам, включая свирепые разновидности: летучая мышь — с летучими мышами; кошка — с кошачьими; сова, ворона или ястреб — с птицами; ящерица или змея — с рептилиями; мартышка — с приматами; крыса — с грызунами; жаба — с амфибиями; ласка — с куньими. Интеллект участников ограничивает возможности такой беседы.

Устойчивость к магии (Экс): Если хозяин достиг 11 уровня, его фамильяр получает УкМ, равную уровню хозяина + 5. Другим заклинателям придется проходить проверку УЗ (d20 + УЗ), преодолевая эту УкМ, чтобы подействовать на фамильяра своими чарами.

Присмотр за фамильяром (Пс): Хозяин 13 уровня или выше может раз в день наблюдать за своим фамильяром на расстоянии, как если бы применял заклинание *тайновидение*.

Мистические заклинания и ношение доспехов

Доспехи мешают совершать сложные жесты, необходимые при сотворении заклинаний с жестовым компонентом. В описаниях доспехов и щитов указывается вероятность провала мистического заклинания в зависимости от вида доспеха или щита (см. стр. 165).

Если у чар нет жестового компонента, заклинатель может применить их без опасности потратить впустую из-за наличия доспеха. Такие заклинания можно применять даже со связанными руками или держа кого-нибудь в захвате (хотя проверок концентрации это не отменяет).

Метамагическая черта Безжестовое заклинание позволяет подготовить заклинание без жестового компонента, но в ячейке на круг выше. Эта же черта позволяет применять заклинания в доспехах, не рискуя потратить их впустую.

Друид

В чистоте стихий и природной гармонии лежит сила, недоступная цивилизации. Этой древнейшей магией пользуются стражи естественного равновесия — друиды. Друзья зверей и растений защищают дикие земли от любых угроз, а также открывают силу природы тем, кто прячется за городскими стенами. Среди горожан они не всегда находят понимание. Их верность делу вознаграждается могуществом: они обладают непревзойденной способностью менять облик, призывать гнев стихий и заводить верных спутников-зверей. Самые могущественные друиды вызывают бури, землетрясения и извержения вулканов, пользуясь знаниями, отринутыми цивилизацией.

Роль: Одни друиды держатся подальше от гущи боя — за них сражаются верные звери и призванные существа, пока сами они поражают врагов магией издалека. Другие превращаются в опасных зверей и бросаются в ближний бой. Друиды поклоняются персонификации стихий, силам природы или просто самой природе. Как правило, это означает служение божеству природы, но иногда — духам, звероподобным полубогам или отдельным впечатляющим природным явлениям.

Мировоззрение: любое нейтральное.

КЗ: d8.

Классовые навыки

К классовым навыкам друида относятся Верховая езда (Лвк), Внимание (Мдр), Выживание (Мдр), Дрессировка (Хар), Знание (география) (Инт), Знание (природа) (Инт), Колдовство (Инт), Лазание (Сил), Лечение (Мдр), Плавание (Сил), Полет (Лвк), Профессия (Мдр) и Ремесло (Инт).

Пункты навыков за уровень: 4 + модификатор Интеллекта.

Классовые особенности

У класса друида есть следующие особенности.

Ношение брони и обращение с оружием: Друид умеет обращаться со следующим оружием — дубинка, дротик, кинжал, коса, короткое и обычное копье, боевой посох, праща, серп и скимитар. Он может пользоваться естественными атаками (зубами, когтями и т. д.) любого существа, форму которого принимает с помощью способности природный облик (см. ниже). Друид также умеет использовать легкие и средние доспехи, но не может носить металлические доспехи, что обычно ограничивает его стеганым, кожаным и сыромятным доспехом.

Он также может носить деревянный доспех, сделанный с помощью заклинания *железное дерево* (и по прочим характеристикам соответствующий стальному). Друиды умеют пользоваться щитами (кроме башенных), но только сделанными из дерева.

Друид, который использует недопустимый доспех или щит, теряет возможность применять друидические заклинания, а также любые сверхъестественные способности и псевдозаклинания класса. Этот эффект длится все время, пока друид их использует, плюс 24 часа.

Заклинания: Друид умеет творить сакральные заклинания из списка в главе 10. Друид не может применять заклинания, противоречащие его мировоззрению (см. стр. 51). Он выбирает и подготавливает заклинания к применению заранее. Чтобы изучить, подготовить и сотворить заклинание, друид должен иметь значение Мудрости не менее 10 + круг заклинания. СЛ испытания против эффекта заклинания друида равна 10 + круг заклинания + модификатор его Мудрости.

Друид

Уровень	БМА	Стойкость	Реакция	Воля	Прочее	Заклинания в день (по кругам)									
						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+0	+2	+0	+2	Связь с природой, чувство природы, молитвы, понимание животных	3	1	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+1	+3	+0	+3	В лесу как дома	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	+3	+1	+3	Тайные тропы	4	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4	+3	+4	+1	+4	Неподвластный природе, природный облик (1/день)	4	3	2	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	+4	+1	+4		4	3	2	1	—	—	—	—	—	—
6	+4	+5	+2	+5	Природный облик (2/день)	4	3	3	2	—	—	—	—	—	—
7	+5	+5	+2	+5		4	4	3	2	1	—	—	—	—	—
8	+6/+1	+6	+2	+6	Природный облик (3/день)	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+6/+1	+6	+3	+6	Невосприимчивость к ядам	4	4	4	3	2	1	—	—	—	—
10	+7/+2	+7	+3	+7	Природный облик (4/день)	4	4	4	3	3	2	—	—	—	—
11	+8/+3	+7	+3	+7		4	4	4	4	3	2	1	—	—	—
12	+9/+4	+8	+4	+8	Природный облик (5/день)	4	4	4	4	3	3	2	—	—	—
13	+9/+4	+8	+4	+8	Тысяча лиц	4	4	4	4	4	3	2	1	—	—
14	+10/+5	+9	+4	+9	Природный облик (6/день)	4	4	4	4	4	3	3	2	—	—
15	+11/+6/+1	+9	+5	+9	Нестареющее тело	4	4	4	4	4	4	3	2	1	—
16	+12/+7/+2	+10	+5	+10	Природный облик (7/день)	4	4	4	4	4	4	3	3	2	—
17	+12/+7/+2	+10	+5	+10		4	4	4	4	4	4	4	3	2	1
18	+13/+8/+3	+11	+6	+11	Природный облик (8/день)	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2
19	+14/+9/+4	+11	+6	+11		4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
20	+15/+10/+5	+12	+6	+12	Природный облик (неограниченно)	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

Подобно другим заклинателям, друид может применять ограниченное количество чар каждого круга в день. Его базовый дневной запас заклинаний приведен в таблице «Друид». Кроме того, он получает дополнительные заклинания в день, если у него достаточно высокая Мудрость (см. таблицу «Модификаторы характеристики и дополнительные заклинания» на стр. 18).

Каждый друид должен проводить 1 час в день в медитации, размышляя о тайнах природы, чтобы восстановить свой ежедневный запас заклинаний. Он может подготовить и применить любое заклинание из списка друида, если оно относится к доступному ему кругу, однако должен выбрать заклинания именно при подготовке во время ежедневной медитации.

Спонтанное сотворение: Друид может превращать подготовленные заклинания в заклинания призыва, применяя их без специальной подготовки. При этом он тратит любое подготовленное заклинание, чтобы сотворить любое заклинание *призыв природного союзника* того же или более низкого круга.

Добрые, злые, принципиальные и хаотичные заклинания: Друид не может творить заклинания с мировоззрением, противоположным его собственному или мировоззрению его божества (если у него такое есть). Заклинания с мировоззренческим аспектом имеют соответствующий дескриптор (добро, зло, принципиальность, хаос) в описаниях.

Молитвы: Друиды могут каждый день подготавливать несколько молитв (заклинаний 0 круга), как указано в таблице «Друид». Эти заклинания похожи на любые другие, но не тратятся при применении, и их можно использовать сколько угодно раз.

Дополнительные языки: Друид может выбрать в качестве дополнительного языка сильван — язык обитателей леса. Этот язык добавляется к списку возможных для его народа.

Друиды также знают друидический язык — тайный, известный только им, осваиваемый при получении 1 уровня в этом классе. Этот язык они получают бесплатно в дополнение к имеющимся. Им запрещено обучать этому языку тех, кто не является друидами. У друидического языка есть свой алфавит.

Связь с природой (Экс): На 1 уровне друид устанавливает особую связь с природой. Связь эта может проявляться одним из двух способов. Первый — это особая природная магия, дающая друиду доступ к одной из следующих сфер: Воды, Воздуха, Животных, Земли, Огня, Погоды или Растений. При определении доступных заклинаний и дарованных сил считается, что его уровень жреца равен его уровню друида. Друид, выбравший такую связь, получает ячейки заклинаний сферы — точно так же как жрец. Он обязан подготавливать в этих ячейках заклинания своей сферы, и их нельзя использовать для спонтанного сотворения.

Второй вариант связи — это обретение верного зверя. Друид при этом начинает игру с любым животным из перечисленных в разделе «Верные звери» на стр. 53. Это животное сопровождает его в приключениях. В отличие

от обычных животных того же вида, у верного зверя увеличивается количество КЗ, характеристики и навыки, а также появляются новые черты по мере роста уровня самого друида. Если персонаж получает верного зверя от более чем одного класса, его уровни друида складываются с уровнями всех остальных классов с этой способностью. Чаще всего верный зверь вырастает в размерах, когда друид достигает 4 или 7 уровня, в зависимости от вида животного.

Если друид отпускает своего верного зверя на свободу, то может завести нового. Для этого ему потребуется провести особый обряд, включающий в себя 24 часа непрерывной молитвы в той местности, где водятся животные такого вида. С помощью этого же обряда можно заменить погибшего верного зверя.

Чувство природы (Экс): Друид получает +2 к проверкам Знания (природа) и Выживания.

Понимание животных (Экс): Друид умеет улучшать отношение животных к нему. Эта способность работает аналогично проверке Дипломатии для улучшения отношения гуманоида (см. главу 4). Для определения результатов проверки понимания животных друид бросает d20 и добавляет свой уровень друида и модификатор Харизмы. Домашнее животное изначально обычно безразлично, а дикое — недружелюбно.

Друид при этом должен быть не более чем в 30 футах от животного. Обычно подобное влияние на животное занимает 1 минуту — но, как и с людьми, это может получиться и быстрее, и медленнее.

Друид также может применить эту способность, чтобы улучшить отношение волшебного зверя с Интеллектом 1 или 2, но на такие проверки налагается штраф –4.

В лесу как дома (Экс): Начиная со 2 уровня друид может без помех двигаться по любому подлеску (включая колючие кустарники, заросли и иную подобную местность) со своей обычной скоростью, не получая урона. Магически созданные или заколдованные заросли и колючки действуют на него по обычным правилам.

Тайные тропы (Экс): начиная с 3 уровня друид не оставляет следов, двигаясь по природной местности, и его невозможно выследить. Он может нарочно оставить след, если захочет.

Неподвластный природе (Экс): начиная с 4 уровня друид получает бонус +4 к испытаниям против псевдозаклинаний и сверхъестественных способностей фей. Этот бонус также распространяется на испытания против заклинаний, использующих или направленных на растения и растительные материалы, — вроде *опутывания, увядания, шипастой поросли* и *коробления.*

Природный облик (Св): начиная с 4 уровня друид обретает способность раз в день превращаться в любое животное небольшого или среднего размера. Друид может выбрать любое существо с типом «животное», которое ему приходилось наблюдать. Эта способность работает как *облик зверя I* со следующими отличиями. Эффект длится 1 час за уровень друида или пока друид не решит превратиться обратно. Смена облика (на звериный или обратно) требует основного действия и не провоцирует внеочередные атаки. Друид в зверином облике не может говорить — он только издает звуки, доступные такому животному без специального обучения, но способен общаться с другими животными того же вида, в представителя которого персонаж превращается, или схожего. Попугаи без специального обучения умеют только кричать, так что этот облик также не дает возможности говорить.

За каждые два уровня после 4 друид получает возможность применять эту способность еще раз в день, до 8 раз на 18 уровне. С 20 уровня друид может применять природный облик без ограничений. По мере роста в уровне друид овладевает способностью превращаться в зверей большего и меньшего размера, а также в элементалей и в растения. Любое такое превращение считается одним применением природного облика.

Начиная с 6 уровня друид может превращаться в животное крупного или маленького размера либо в элементаля небольшого размера. Облик животного при этом работает как *облик зверя II,* а облик элементаля — как *стихийная форма I.*

Начиная с 8 уровня друид может превращаться в животное огромного или миниатюрного размера, элементаля среднего размера, а также в растение небольшого или среднего размера. Облик животного при этом работает как *облик зверя III,* облик элементаля — как *стихийная форма II,* а облик растения — как *облик растения I.*

Начиная с 10 уровня друид может превращаться в элементаля крупного размера или растение крупного размера. Облик элементаля при этом работает как *стихийная форма III,* а облик растения — как *облик растения II.*

Начиная с 12 уровня друид может превращаться в элементаля огромного размера или растение огромного размера. Облик элементаля при этом работает как *стихийная форма IV,* а облик растения — как *облик растения III.*

Невосприимчивость к ядам (Экс): Начиная с 9 уровня друид становится невосприимчив к любым ядам.

Тысяча лиц (Св): На 13 уровне друид обретает способность менять свою внешность по желанию, как при помощи заклинания *иной облик,* но может воздействовать его эффектами только на свой первоначальный облик.

Нестареющее тело (Экс): Начиная с 15 уровня друид не получает штрафов к характеристикам за возраст и становится невосприимчив к магическому старению. Однако любые штрафы, появившиеся у него до этого момента, остаются. Бонусы за возраст применяются по обычным правилам. Хоть друид и не подвержен эффектам старения, он все равно умирает от старости, когда проживает весь свой срок.

Параметры верного зверя

Уровень	КЗ	БМА	Стойкость	Реакция	Воля	Навыки	Черты	Бонус естественной брони	Бонус к Сил/Лвк	Команды	Прочее
1	2	+1	+3	+3	+0	2	1	+0	+0	1	Духовная связь, общие заклинания
2	3	+2	+3	+3	+1	3	2	+0	+0	1	—
3	3	+2	+3	+3	+1	3	2	+2	+1	2	Уклонение
4	4	+3	+4	+4	+1	4	2	+2	+1	2	Повышение характеристики
5	5	+3	+4	+4	+1	5	3	+2	+1	2	—
6	6	+4	+5	+5	+2	6	3	+4	+2	3	Верность
7	6	+4	+5	+5	+2	6	3	+4	+2	3	—
8	7	+5	+5	+5	+2	7	4	+4	+2	3	—
9	8	+6	+6	+6	+2	8	4	+6	+3	4	Повышение характеристики, Мультиатака
10	9	+6	+6	+6	+3	9	5	+6	+3	4	—
11	9	+6	+6	+6	+3	9	5	+6	+3	4	—
12	10	+7	+7	+7	+3	10	5	+8	+4	5	—
13	11	+8	+7	+7	+3	11	6	+8	+4	5	—
14	12	+9	+8	+8	+4	12	6	+8	+4	5	Повышение характеристики
15	12	+9	+8	+8	+4	12	6	+10	+5	6	Уклонение+
16	13	+9	+8	+8	+4	13	7	+10	+5	6	—
17	14	+10	+9	+9	+4	14	7	+10	+5	6	—
18	15	+11	+9	+9	+5	15	8	+12	+6	7	—
19	15	+11	+9	+9	+5	15	8	+12	+6	7	—
20	16	+12	+10	+10	+5	16	8	+12	+6	7	Повышение характеристики

Бывшие друиды

Друид, переставший почитать природу, сменивший мировоззрение на недопустимое для класса или начавший учить друидическому языку непосвященных, теряет все заклинания и друидические способности (в том числе верного зверя, но умение обращаться с оружием, доспехами и щитами остается).

Он не имеет права более брать уровни класса друида, пока не искупит прегрешения (см. заклинание *покаяние*).

Верные звери

Способности верного зверя зависят от уровня друида и особенностей самого животного. В таблице «Параметры верного зверя» перечислены основные параметры верных зверей. Эти звери сохраняют тип «животное» при определении заклинаний, которые могут на них подействовать.

Уровень: Уровень друида, которому принадлежит зверь. Если персонаж получает верного зверя от более чем одного класса, его уровни друида складываются с уровнями всех остальных классов с этой способностью для определения параметров зверя.

КЗ: Количество КЗ (d8), которые есть у верного зверя. К каждому КЗ прибавляется модификатор Выносливости по обычным правилам.

БМА: БМА верного зверя такой же, как если бы он был друидом, уровень которого равен количеству КЗ зверя. Верные звери не получают дополнительных атак за высокий БМА, когда пользуются своим естественным оружием.

Стойкость/Реакция/Воля: Базовые бонусы зверя к испытаниям. Верному зверю хорошо даются испытания Стойкости и Реакции.

Навыки: Сумма всех пунктов навыков животного. Верные звери могут брать любые навыки из списка «Навыки животных». Если Интеллект верного зверя достигает 10 и более, он получает дополнительные пункты навыков по обычным правилам. Верный зверь с Интеллектом 3 или выше может вкладывать пункты в любой навык. Число пунктов каждого навыка верного зверя не может превышать количества его КЗ.

Черты: Общее количество черт у верного зверя. Он может выбирать их из списка «Черты животных». Если значение Интеллекта верного зверя становится равно 3 или выше, то зверь получает право выбирать любые другие черты, однако не все из них он сумеет использовать физически (например, Обращение с особым оружием). Заметьте, что верный зверь не может выбрать в качестве первой черту, у которой в требованиях есть БМА+1. Он может выбрать ее потом, в качестве второй черты, которую получает вместе с третьей КЗ.

Бонус естественной брони: Указанная в этом столбце цифра добавляется к уже имеющемуся бонусу естественной брони зверя.

Бонус к Сил/Лвк: Добавляется к значениям Ловкости и Силы верного зверя.

Команды: Здесь указывается число новых команд, которое может освоить животное в дополнение к тем, что выучивает по обычным правилам (см. навык Дрессировки).

Для обучения новым командам не требуется времени и проверок Дрессировки, и они не входят в обычный лимит команд, которые животное может освоить. Команды выбирает друид, и изменить выбор позднее нельзя.

Прочее: Здесь указываются прочие способности, получаемые верным зверем по мере развития. Эти способности перечислены ниже.

Духовная связь (Экс): Друид может отдавать верному зверю уже известные ему команды (свободное действие) либо принуждать его выполнять незнакомые команды (сопутствующее действие), даже если у него нет пунктов в Дрессировке. Он получает бонус +4 (ситуативный) ко всем проверкам понимания животных и Дрессировки в отношении верного зверя.

Общие заклинания (Экс): Друид может творить заклинания с целью «вы сами» на своего верного зверя (как если бы у них была дистанция «касание»).

Друид также способен накладывать на верного зверя заклинания, которые обычно не действуют на существ такого типа (на животных).

Эти заклинания должны быть получены от класса, имеющего способность «верный зверь». Друид не может разделить со зверем эффекты способностей, не являющихся заклинаниями.

Уклонение (Экс): Если верный зверь подвергается воздействию, позволяющему пройти испытание Реакции для уменьшения урона вдвое, то в случае успеха он не получает урона вовсе.

Повышение характеристики (Экс): Верный зверь добавляет +1 к любой из своих характеристик.

Верность (Экс): Верный зверь получает бонус +4 (боевой дух) к испытаниям Воли заклинаниями (и иными эффектами) очарования.

Мультиатака: Верный зверь получает черту Мультиатаки в качестве дополнительной, если у него есть 3 или более естественных атак, а этой черты еще нет. Если у него меньше трех естественных атак, вместо этого он получает одну дополнительную атаку одним своим естественным оружием, но со штрафом –5.

Уклонение+ (Экс): Когда верный зверь подвергается воздействию, позволяющему проходить испытание Реакции для уменьшения урона вдвое, то в случае успеха он не получает урона вовсе, а в случае провала — только половину урона.

Навыки животных

Верные звери могут вкладывать пункты в любой из следующих навыков: Акробатика* (Лвк), Внимание* (Мдр), Выживание (Мдр), Запугивание (Хар), Изворотливость (Лвк), Лазание* (Сил), Плавание* (Сил), Полет* (Лвк) и Скрытность*(Лвк).

Навыки, помеченные *, являются классовыми для верных зверей.

Верные звери с Интеллектом 3 или выше могут вкладывать пункты в любые навыки.

Черты животных

Верные звери могут выбирать черты из следующего списка:

Акробат, Атлет, Бегун, Боевые рефлексы, Бой вслепую, Внушительная стойкость, Внушительный вид, Вторжение+, Двужильный, Естественная атака+ (см. *«Бестиарий»*), Естественная броня+ (см. *«Бестиарий»*), Живучесть, Крепкий орешек, Ловкий маневр, Подвижность, Молниеносная реакция, Ношение легкой/средней/тяжелой брони, Проныра, Стальная воля, Сокрушительный удар, Таран+ , Уверенное владение оружием, Уворот, Удар на проходе, Улучшенная инициатива, Фехтование и Эксперт. Верный зверь с Интеллектом 3 или выше может выбрать любую черту, которую физически способен применить. Ведущий может расширять приведенный список, дополняя его чертами из других источников.

Виды животных

Верные звери отличаются размерами, скоростью, характеристиками и особенностями. Ко всем их атакам применяется полный БМА, если не указано иное. К урону от естественных атак они добавляют свой модификатор Силы, если только естественное оружие у существа не является единственным — тогда они добавляют 1,5 модификатора Силы. У некоторых есть особые способности вроде нюха — они описаны подробнее в Приложении 1. По мере вашего роста в уровнях ваш верный зверь тоже подрастает, обычно на 4 или 7 уровнях, — и эффекты от такого роста складываются с теми, что получены по общей таблице «Параметры верного зверя» на стр. 53. Вы имеете право не применять указанные изменения на 4 или 7 уровнях, а вместо этого увеличить Ловкость и Выносливость верного зверя на 2.

Описанные ниже верные звери ни в коей мере не являются единственно возможными — в *«Бестиарии»* найдутся и другие варианты. Там же подробнее описаны некоторые способности и особенности животных.

Акула

Начальные параметры:
размер небольшой;
скорость (плавание) 60 футов;
КБ +4 естественная броня;
атака укус (1d4);
характеристики Сил 13, Лвк 15, Вын 15, Инт 1, Мдр 12, Хар 2;
особенности сумеречное зрение, нюх.
Изменения на 4 уровне:
размер средний;
атака укус (1d6);

характеристики Сил +4, Лвк –2, Вын +2;
особенности слепое чутье.

БАРСУК ИЛИ РОСОМАХА

Начальные параметры:
размер небольшой;
скорость 30 футов, рытье 10 футов, лазание 10 футов;
КБ +2 естественная броня;
атака укус (1d4), 2 удара когтями (1d3);
характеристики Сил 10, Лвк 17, Вын 15, Инт 2, Мдр 12, Хар 10;
особые атаки ярость (как варвар, 6 раундов в день);
особенности сумеречное зрение, нюх.
Изменения на 4 уровне:
размер средний;
атака укус (1d6), 2 удара когтями (1d4);
характеристики Сил +4, Лвк –2, Вын +2.

ВЕРБЛЮД

Начальные параметры:
размер крупный;
скорость 50 футов;
КБ +1 естественная броня;
атака укус (1d4) или плевок (дистанционная атака касанием, цель дезориентирована на 1d4 раунда, дистанция: 10 футов);
характеристики Сил 18, Лвк 16, Вын 14, Инт 2, Мдр 11, Хар 4;
особенности сумеречное зрение, нюх.
Изменения на 4 уровне:
характеристики Сил +2, Вын +2.

ВОЛК

Начальные параметры:
размер средний;
скорость 50 футов;
КБ +2 естественная броня;
атака укус (1d6 и сбивание с ног);
характеристики Сил 13, Лвк 15, Вын 15, Инт 2, Мдр 12, Хар 6;
особенности сумеречное зрение, нюх.
Изменения на 7 уровне:
размер крупный;
КБ +2 естественная броня;
атака укус (1d8 и сбивание с ног);
характеристики Сил +8, Лвк –2, Вын +4.

ДИНОЗАВР
(ДЕЙНОНИХ, ВЕЛОЦИРАПТОР)

Начальные параметры:
размер небольшой;
скорость 60 футов;
КБ +1 естественная броня;
атака 2 удара когтями (1d6), укус (1d4);
характеристики Сил 11, Лвк 17, Вын 17, Инт 2, Мдр 12, Хар 14;
особенности сумеречное зрение, нюх.
Изменения на 7 уровне:
размер средний;
КБ +2 естественная броня;
атака 2 удара когтями (1d8), укус (1d6), 2 удара когтями (1d4);
характеристики Сил +4, Лвк –2, Вын +2;
особые атаки наскок (см. «*Бестиарий*»).

ЗМЕЯ
(ГАДЮКА)

Начальные параметры:
размер небольшой;
скорость 20 футов, лазание 20 футов, плавание 20 футов;
КБ +2 естественная броня;
атака укус (1d3 и яд);
характеристики Сил 8, Лвк 17, Вын 11, Инт 1, Мдр 12, Хар 2;
особые атаки яд (частота: 1 раунд (6), эффект 1 пункт урона Вын, Лечение: 1 испытание, СЛ зависит от Вын);
особенности сумеречное зрение, нюх.
Изменения на 4 уровне:
размер средний;
атака укус (1d4 и яд);
характеристики Сил +4, Лвк –2, Вын +2.

ЗМЕЯ
(УДАВ)

Начальные параметры:
размер средний;
скорость 20 футов, лазание 20 футов, плавание 20 футов;
КБ +2 естественная броня;
атака укус (1d3);
характеристики Сил 15, Лвк 17, Вын 13, Инт 1, Мдр 12, Хар 2;
особые атаки захват;
особенности сумеречное зрение, нюх.
Изменения на 4 уровне:
размер крупный;
КБ +1 естественная броня;
атака укус (1d4);
характеристики Сил +8, Лвк –2, Вын +4;
особые атаки сдавливание 1d4 (см. «*Бестиарий*»).

КАБАН

Начальные параметры:
размер небольшой;
скорость 40 футов;
КБ +6 естественная броня;
атака бивни (1d6);

характеристики Сил 13, Лвк 12, Вын 15, Инт 2, Мдр 13, Хар 4;
особенности сумеречное зрение, нюх.
Изменения на 4 уровне:
размер средний;
атака бивни (1d8);
характеристики Сил +4, Лвк –2, Вын +2;
особые атаки свирепость (см. *«Бестиарий»*).

КРОКОДИЛ
(АЛЛИГАТОР)

Начальные параметры:
размер небольшой;
скорость 20 футов, плавание 30 футов;
КБ +4 естественная броня;
атака укус (1d6);
характеристики Сил 15, Лвк 14, Вын 15, Инт 1, Мдр 12, Хар 2;
особенности задержка дыхания (см. *«Бестиарий»*), сумеречное зрение.
Изменения на 4 уровне:
размер средний;
атака укус (1d8) или хвост (1d12);
характеристики Сил +4, Лвк –2, Вын +2;
особые атаки смертоносное вращение, захват, бег (см. *«Бестиарий»*).

КРУПНАЯ КОШКА
(ЛЕВ, ТИГР)

Начальные параметры:
размер средний;
скорость 40 футов;
КБ +1 естественная броня;
атака укус (1d6), 2 удара когтями (1d4);
характеристики Сил 13, Лвк 17, Вын 13, Инт 2, Мдр 15, Хар 10;
особые атаки полосование (1d4);
особенности сумеречное зрение, нюх.
Изменения на 7 уровне:
размер крупный;
КБ +2 естественная броня;
атака укус (1d8), 2 удара когтями (1d6);

характеристики Сил +8, Лвк –2, Вын +4;
особые атаки полосование (1d6), захват, наскок (см. *«Бестиарий»*).

ЛОШАДЬ

Начальные параметры:
размер крупный;
скорость 50 футов;
КБ +4 естественная броня;
атака укус (1d4), 2 копыта* (1d6);
характеристики Сил 16, Лвк 13, Вын 15, Инт 2, Мдр 12, Хар 6;
особенности сумеречное зрение, нюх.
** Вспомогательная естественная атака. Подробнее о вспомогательных атаках см. главу 8.*
Изменения на 4 уровне:
характеристики Сил +2, Вын +2;
особенности боевое животное (см. навык Дрессировка).

МЕДВЕДЬ

Начальные параметры:
размер небольшой;
скорость 40 футов;
КБ +2 естественная броня;
атака укус (1d4), 2 удара когтями (1d3);
характеристики Сил 15, Лвк 15, Вын 13, Инт 2, Мдр 12, Хар 6;
особенности сумеречное зрение, нюх.
Изменения на 4 уровне:
размер средний;
атака укус (1d6), 2 удара когтями (1d4);
характеристики Сил +4, Лвк –2, Вын +2.

НЕКРУПНАЯ КОШКА
(ГЕПАРД, ЛЕОПАРД)

Начальные параметры:
размер небольшой;
скорость 50 футов;
КБ +1 естественная броня;
атака укус (1d4 и сбивание с ног), 2 удара когтями (1d2);
характеристики Сил 12, Лвк 21, Вын 13, Инт 2, Мдр 12, Хар 6;
особенности сумеречное зрение, нюх.
Изменения на 4 уровне:
размер средний;
атака укус (1d6 плюс сбивание с ног), 2 удара когтями (1d3);
характеристики Сил +4, Лвк –2, Вын +2;
особенности бег (см. *«Бестиарий»*).

ПОНИ

Начальные параметры:
размер средний;
скорость 40 футов;
КБ +2 естественная броня;
атака 2 копыта (1d3);
характеристики Сил 13, Лвк 13, Вын 12, Инт 2, Мдр 11, Хар 4;
особенности сумеречное зрение, нюх.
Изменения на 4 уровне:
характеристики Сил +2, Вын +2;
особенности боевое животное (см. навык Дрессировка).

ПРИМАТ

Начальные параметры:
размер средний;
скорость 30 футов, лазание 30 футов;
КБ +1 естественная броня;
атака укус (1d4), 2 удара когтями (1d4);
характеристики Сил 13, Лвк 17, Вын 10, Инт 2, Мдр 12, Хар 7;
особенности сумеречное зрение, нюх.
Изменения на 4 уровне:
размер крупный;
КБ +2 естественная броня;
атака укус (1d6), 2 удара когтями (1d6);
характеристики Сил +8, Лвк –2, Вын +4.

ПТИЦА
(ОРЕЛ/ЯСТРЕБ/СОВА)

Начальные параметры:
размер небольшой;
скорость 10 футов, полет 80 футов (средняя маневренность);
КБ +1 естественная броня;
атака укус (1d4), 2 удара когтями (1d4);
характеристики Сил 10, Лвк 15, Вын 12, Инт 2, Мдр 14, Хар 6;
особенности сумеречное зрение.
Изменения на 4 уровне:
характеристики Сил +2, Вын +2.

СОБАКА

Начальные параметры:
размер небольшой;
скорость 40 футов;
КБ +2 естественная броня;
атака укус (1d4);
характеристики Сил 13, Лвк 17, Вын 15, Инт 2, Мдр 12, Хар 6;
особенности сумеречное зрение, нюх.
Изменения на 4 уровне:
размер средний;
атака укус (1d6);
характеристики Сил +4, Лвк –2, Вын +2.

ЖРЕЦ

Многие находят смысл жизни в вере и божественных чудесах. Призванные служить силам, непонятным для смертных, жрецы занимаются духовной стороной жизни общества. Однако они не только проповедники и священнослужители: эти посланцы небес продвигают волю своих божеств силой оружия и магии. Они посвящают жизнь распространению влияния своей религии. У жрецов разных божеств могут быть похожие способности, но все же жрецы различаются между собой не меньше, чем их божества: одни предлагают исцеление и спасение, другие — порядок и истину, третьи — войну и разрушение. Их пути различны, но у всех жрецов есть могущественные союзники — и каждый держит в руках мощь своего божества.

Роль: Всегда готовые защитить честь своего божества в бою, жрецы могут быть стойкими и умелыми бойцами.

Но истинная сила жрецов — в их способности обращаться к божественной мощи для усиления себя и союзников, для сокрушения врагов или для исцеления раненых. Сила их зависит от веры в определенное божество или философский принцип — в последнем случае они служат самой идее войны, смерти, справедливости или знания, не пытаясь представить их в виде богов. Если вы хотите создать жреца именно последнего типа, вам понадобится доработать концепцию такого философского принципа с ведущим.

Мировоззрение: Мировоззрение жреца не может отличаться от мировоззрения его божества более чем на один шаг (см. главу 7).

КЗ: d8.

КЛАССОВЫЕ НАВЫКИ

К классовым навыкам жреца относятся Дипломатия (Хар), Знание (высший свет) (Инт), Знание (история) (Инт), Знание (магия) (Инт), Знание (планы) (Инт), Знание (религия) (Инт), Колдовство (Инт), Лечение (Мдр), Оценка (Инт), Проницательность (Мдр), Профессия (Мдр), Ремесло (Инт) и Языкознание (Инт).

Пункты навыков за уровень: 2 + модификатор Интеллекта.

КЛАССОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

У класса жреца есть следующие особенности.

Ношение брони и обращение с оружием: Жрец умеет обращаться со всем простым оружием, использовать легкие и средние доспехи, а также щиты (кроме башенных). Жрецы также умеют обращаться с любимым оружием своего божества.

Аура (Экс): Жрец хаотичного, злого, доброго или принципиального божества имеет особую ауру, соответствующую мировоззрению божества (см. заклинание *определение мировоззрения: зло*).

Заклинания: Жрец умеет творить сакральные заклинания из списка в главе 10. Мировоззрение может мешать ему применять заклинания, противоречащие его морали и этике, — сведения о хаотичных, злых, добрых и принципиальных заклинаниях вы найдете на стр. 60. Жрец выбирает и готовит заклинания заранее. Чтобы изучить, подготовить и сотворить заклинание, он должен иметь значение Мудрости не менее 10 + круг заклинания. СЛ испытания против эффекта заклинания жреца равна 10 + круг заклинания + модификатор его Мудрости. Подобно другим заклинателям, жрец может применять ограниченное количество заклинаний каждого круга в день. Его базовый дневной запас заклинаний приведен в таблице «Жрец». Кроме того, он получает дополнительные заклинания в день, если у него достаточно высокая Мудрость (см. таблицу «Модификаторы характеристики и дополнительные заклинания» на стр. 18).

Для получения заклинаний жрецы медитируют или молятся. Каждый жрец должен выбрать время суток, когда

Жрец

Уровень	БМА	Стойкость	Реакция	Воля	Прочее	Заклинания в день (по кругам)									
						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+0	+2	+0	+2	Аура, божественная сила 1d6, сферы, молитвы	3	1+1	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+1	+3	+0	+3		4	2+1	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	+3	+1	+3	Божественная сила 2d6	4	2+1	1+1	—	—	—	—	—	—	—
4	+3	+4	+1	+4		4	3+1	2+1	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	+4	+1	+4	Божественная сила 3d6	4	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—	—	—
6	+4	+5	+2	+5		4	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—	—	—
7	+5	+5	+2	+5	Божественная сила 4d6	4	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—	—
8	+6/+1	+6	+2	+6		4	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—	—
9	+6/+1	+6	+3	+6	Божественная сила 5d6	4	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—
10	+7/+2	+7	+3	+7		4	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—
11	+8/+3	+7	+3	+7	Божественная сила 6d6	4	4+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—
12	+9/+4	+8	+4	+8		4	4+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—
13	+9/+4	+8	+4	+8	Божественная сила 7d6	4	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—
14	+10/+5	+9	+4	+9		4	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—
15	+11/+6/+1	+9	+5	+9	Божественная сила 8d6	4	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—
16	+12/+7/+2	+10	+5	+10		4	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—
17	+12/+7/+2	+10	+5	+10	Божественная сила 9d6	4	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1
18	+13/+8/+3	+11	+6	+11		4	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1
19	+14/+9/+4	+11	+6	+11	Божественная сила 10d6	4	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	3+1
20	+15/+10/+5	+12	+6	+12		4	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1

Примечание: «+1» относится к ячейке заклинания сферы.

он тратит 1 час на медитацию или молитву, восстанавливая свой ежедневный запас заклинаний. Он может подготовить и применить любое заклинание из списка жреца, если оно относится к доступному ему кругу, но выбирает заклинания только при подготовке во время ежедневной медитации.

Божественная сила (Св): Любой жрец, вне зависимости от мировоззрения, способен испустить волну энергии, проведя ее через свой символ религии. Эта волна энергии может, в зависимости от своего типа и попавших под нее существ, исцелять или наносить урон.

Добрый (или поклоняющийся доброму божеству) жрец проводит позитивную энергию, выбирая каждый раз между исцелением живых существ и нанесением урона нежити.

Злой (или поклоняющийся злому божеству) жрец проводит негативную энергию, выбирая каждый раз между нанесением урона живым существам и исцелением нежити.

Нейтральный жрец (или не поклоняющийся какому-либо злому/доброму божеству) должен выбрать сам, будет ли он проводить позитивную или негативную энергию.

Этот выбор делается при получении 1 уровня в классе жреца, и в дальнейшем изменить его нельзя. От этого решения также зависит, будет ли жрец спонтанно творить заклинания исцеления ранений или нанесения ранений (см. «Спонтанное сотворение»).

Когда жрец проводит энергию, она проявляется как взрыв с радиусом в 30 футов вокруг жреца и действует либо на всех живых существ в этой зоне, либо на всех мертвых. Количество пунктов урона или исцеления равно 1d6 плюс 1d6 за каждые два уровня жреца выше 1 (2d6 на 3 уровне, 3d6 на 5 уровне и т. д.). Существа, получающие урон от энергии, проходят испытание Воли, чтобы уменьшить его вдвое. СЛ этого испытания равна 10 + ½ уровня жреца + модификатор его Харизмы. Исцеленные таким образом существа не могут в результате оказаться с большим количеством ПЗ, чем их максимум, — все излишки лечения пропадают впустую. Жрец может проводить энергию 3 + его модификатор Харизмы раз в день. При этом он использует основное действие, не провоцирует внеочередных атак и должен продемонстрировать символ своей религии. Проводящий энергию жрец должен выбрать, будет ли она при этом действовать на него самого.

Сферы: Выбор божества влияет на мировоззрение жреца, его магические силы, ценности и то, как его видят окружающие. Жрец может выбрать только ту мировоззренческую сферу (Хаоса, Зла, Добра или Принципиальности), которая соответствует его собственному мировоззрению. Если жрец не служит какому-то определенному божеству, он все равно выбирает две сферы, соответствующие его духовным склонностям и способностям (но только с одобрения ведущего). Ограничение на выбор сферы мировоззрения при этом сохраняется. Каждая сфера дарует жрецу особые силы, зависящие от его уровня, а также ряд дополнительных заклинаний. Жрец получает одну ячейку для заклинаний сферы на каждом доступном ему круге

начиная с 1. Каждый день он подготавливает в этой ячейке одно из заклинаний двух своих сфер. Если заклинание сферы не входит в общий список заклинаний жреца, он может подготовить его только в этой специальной ячейке. Заклинания в ячейках сферы не могут использоваться для спонтанного сотворения заклинаний.

Жрец также получает указанные в описании сферы особые дарованные силы, если он достиг требуемого уровня. Если не указано иное, применение дарованной силы требует основного действия.

Сферы жрецов перечислены в конце описания класса.

Молитвы: Каждый день жрец может подготовить некоторое число молитв (заклинаний 0 круга) в соответствии с таблицей «Жрец» на стр. 59. Эти заклинания действуют так же, как и любые другие, но они не тратятся при применении, и их можно использовать сколько угодно раз.

Спонтанное сотворение: Добрый жрец (или нейтральный жрец доброго божества) может превращать подготовленные заклинания в исцеляющие без специальной подготовки. При этом он тратит любое подготовленное заклинание, не являющееся молитвой или заклинанием сферы, чтобы сотворить любое заклинание *исцеление ранений* (легких, серьезных и т. д., включая массовые) того же или младшего круга. Злой жрец (или нейтральный жрец злого божества) не может спонтанно творить заклинания исцеления, но он способен спонтанно творить заклинания *нанесение ранений* (легких, серьезных и т. д., включая массовые).

Нейтральный жрец нейтрального божества сам выбирает, что он будет применять спонтанно: заклинания исцеления или нанесения ранений. Этот выбор делается на 1 уровне, и изменить его впоследствии нельзя. Он также определяет, будет ли проводником позитивной или негативной энергии (см. «Божественная сила»).

Добрые, злые, принципиальные и хаотичные заклинания: Жрец не может творить заклинания, связанные с мировоззрением, противоположным его собственному или мировоззрению его божества (если у него такое есть). Заклинания с мировоззренческим аспектом имеют соответствующий дескриптор (добро, зло, принципиальность, хаос) в своих описаниях.

Дополнительные языки: Жрец может выбирать в качестве дополнительных языков небесный, демонический и дьявольский (языки добрых, хаотичных злых и принципиальных злых потусторонних существ соответственно). Эти языки даются в дополнение к списку возможных для его народа.

Бывшие жрецы

Жрец, сильно отошедший от предписанного его верой пути, теряет способность применять заклинания и все классовые особенности, кроме умения обращаться с простым оружием и носить доспехи и щиты. Он не сможет получать уровни жреца, пока не искупит свои прегрешения (см. заклинание *покаяние*).

Сферы

Жрецы могут выбрать любые две сферы, даруемые их божеством. Жрецы без божества могут выбрать любые две (выбор утверждается ведущим).

Сфера безумия

Божество: Ламашту.

Дарованные силы: В вашем сердце живет безумие, и вы можете выпускать его наружу, сводя с ума врагов или усиливая одни способности за счет других.

Безумное видение (Пс): Совершив успешную атаку касанием в ближнем бою, вы можете вызвать у цели безумные видения. Выберите один из трех видов действий: атака, испытание или проверка навыков. Тот, кого вы коснулись, получает бонус к действиям выбранного типа, равный ½ вашего уровня жреца (минимум +1), а также штраф к двум другим видам действий, равный ½ вашего уровня жреца (минимум –1). Эффект длится 3 раунда. Вы можете применять эту способность 3 + модификатор вашей Мудрости раз в день.

Аура безумия (Св): Начиная с 8 уровня вы обретаете способность излучать ауру безумия радиусом 30 футов. Враги внутри ауры оказываются под действием заклинания *замешательство*, если не пройдут испытание Воли со СЛ 10 + ½ вашего уровня жреца + модификатор вашей Мудрости. Эффект замешательства немедленно проходит, если существо покидает зону его влияния или истекает время действия самой ауры. Успешно прошедшие испытания становятся невосприимчивы к этой ауре на 24 часа. Аура действует 1 раунд в день за ваш уровень жреца. Эти раунды необязательно должны идти подряд.

Заклинания сферы: *1 — низшее замешательство, 2 — отупляющее касание, 3 — ярость, 4 — замешательство, 5 — кошмар, 6 — убийственный фантазм, 7 — безумие, 8 — блистающий узор, 9 — жуть.*

Сфера благородства

Божество: Абадар.

Дарованные силы: Вы лидер, личным примером вдохновляющий тех, кто следует за вами и вашим учением.

Слово воодушевления (Пс): В качестве основного действия вы можете приободрить словом воодушевления одно существо в радиусе 30 футов от себя. Оно получает +2 (боевой дух) к атакам, испытаниям, проверкам навыков и характеристик на количество раундов, равное ½ вашего уровня жреца (минимум 1). Вы можете применять эту способность 3 + модификатор вашей Мудрости раз в день.

Лидерство (Экс): На 8 уровне вы получаете Лидерство в качестве дополнительной черты. Пока вы остаетесь верным пути своего божества (или учения, если вы никому не поклоняетесь), вы получаете +2 к значению лидерства.

Заклинания сферы: *1 — милость божества, 2 — захватывающая речь, 3 — волшебное одеяние, 4 — выявление*

Божества мира Pathfinder

Божество	Мировоззрение	Область интересов	Сферы	Любимое оружие
Иомедэй	ПД	Богиня доблести, справедливости, чести, власти	Славы, Добра, Принципиальности, Солнца, Войны	длинный меч
Тораг	ПД	Бог кузнечного дела, защиты и планирования	Созидания, Земли, Добра, Принципиальности, Защиты	боевой молот
Эрастил	ПД	Бог сельского хозяйства, охоты, торговли, семьи	Животных, Товарищества, Добра, Принципиальности, Растений	длинный лук
Саренрэй	НД	Богиня солнца, искупления, честности, исцеления	Огня, Добра, Лечения, Солнца	скимитар
Шелин	НД	Богиня красоты, искусства, любви, музыки	Воздуха, Обольщения, Добра, Удачи, Защиты	глефа
Дезна	ХД	Богиня снов, звезд, путешественников и удачи	Хаоса, Добра, Освобождения, Удачи, Путешествий	нож-звезда
Кайден Кайлин	ХД	Бог свободы, эля, вина и храбрости	Хаоса, Обольщения, Добра, Силы, Путешествий	рапира
Абадар	ПН	Бог городов, богатства, купцов и законов	Земли, Принципиальности, Благородства, Защиты, Путешествий	легкий арбалет
Ирори	ПН	Бог истории, знаний и самосовершенствования	Лечения, Знания, Принципиальности, Рун, Силы	безоружный удар
Гозрей	Н	Божество природы, погоды и моря	Воздуха, Животных, Растений, Воды, Погоды	трезубец
Нефис	Н	Бог магии	Разрушения, Знания, Магии, Защиты, Рун	боевой посох
Фаразма	Н	Богиня судьбы, рождения и смерти, прорицаний	Смерти, Лечения, Знания, Упокоения, Воды	кинжал
Горум	ХН	Бог силы, битв и оружия	Хаоса, Разрушения, Славы, Силы, Войны	двуручный меч
Калистрия	ХН	Богиня сладострастия, обмана, мести	Хаоса, Обольщения, Знания, Удачи, Обмана	кнут
Асмодей	ПЗ	Бог тирании, рабства, гордыни, контрактов	Зла, Огня, Принципиальности, Магии, Обмана	булава
Зон-Кутон	ПЗ	Бог зависти, боли, тьмы, потери	Тьмы, Смерти, Разрушения, Зла, Принципиальности	шипастая цепь
Норгорбер	НЗ	Бог алчности, тайн, ядов и убийств	Обольщения, Смерти, Зла, Знания, Обмана	короткий меч
Ургатоа	НЗ	Богиня обжорства, болезней, нежити	Смерти, Зла, Магии, Силы, Войны	коса
Ламашту	ХЗ	Богиня безумия, чудовищ, кошмаров	Хаоса, Зла, Безумия, Силы, Обмана	фальшион
Ровагуг	ХЗ	Бог гнева, бедствий, разрушения	Хаоса, Разрушения, Зла, Войны, Погоды	двуручный топор

лжи, 5 — высший приказ, 6 — гейс/миссия, 7 — отторжение, 8 — требование, 9 — буря возмездия.

СФЕРА ВОДЫ

Божества: Гозрей, Фаразма.

Дарованные силы: Вы управляете водой, льдом и туманом, призываете водных существ, а также получаете устойчивость к холоду.

Льдинка (Пс): В качестве основного действия вы можете создать в пальцах льдинку и метнуть ее в любого противника в радиусе 30 футов от вас. Это дистанционная атака касанием. При попадании льдинка наносит 1d6 урона от холода + 1 за каждые два ваших уровня жреца. Вы можете применять эту способность 3 + модификатор вашей Мудрости раз в день.

Устойчивость к холоду (Экс): На 6 уровне у вас появляется устойчивость 10 к холоду. Она возрастает до 20 на 12 уровне. На 20 уровне вы становитесь невосприимчивы к холоду.

Заклинания сферы: *1 — непроглядный туман, 2 — облако тумана, 3 — дыхание под водой, 4 — власть над водой, 5 — ледяная буря, 6 — конус холода, 7 — стихийная форма IV (только элементаль воды), 8 — жуткое иссушение, 9 — туча элементалей (только план Воды).*

СФЕРА ВОЗДУХА

Божества: Гозрей, Шелин.

Дарованные силы: Вы управляете молниями, туманом и ветром, призываете воздушных существ, а также получаете устойчивость к электричеству.

Электрическая дуга (Пс): В качестве основного действия вы можете поразить электричеством любого противника в радиусе 30 футов от себя, если попадете в него дистанционной атакой касанием. При этом вы наносите

1d6 урона от электричества +1 за каждые два уровня жреца. Вы можете применять эту способность 3 + модификатор вашей Мудрости раз в день.

Устойчивость к электричеству (Экс): На 6 уровне у вас появляется устойчивость 10 к электричеству. Она возрастает до 20 на 12 уровне. На 20 уровне вы становитесь невосприимчивы к электричеству.

Заклинания сферы: *1 — непроглядный туман, 2 — стена ветра, 3 — газообразность 4 — хождение по воздуху, 5 — управление ветрами, 6 — цепь молний, 7 — стихийная форма IV (только элементаль воздуха), 8 — вихрь, 9 — туча элементалей (только план Воздуха).*

СФЕРА ВОЙНЫ

Божества: Горум, Иомедэй, Ровагуг, Ургатоа.

Дарованные силы: Вы защитник веры в своего бога и всегда готовы до смерти биться за него.

Боевая ярость (Пс): В качестве основного действия вы можете коснуться существа, давая ему бонус к урону в ближнем бою, равный ½ вашего уровня жреца (минимум +1), на 1 раунд. Вы вправе применять эту способность 3 + модификатор вашей Мудрости раз в день.

Мастер боя (Св): Начиная с 8 уровня вы можете в качестве быстрого действия временно получить одну боевую черту. Эта способность работает 1 раунд в день за ваш уровень жреца. Эти раунды необязательно должны идти подряд, и вы каждый раз можете выбрать другую черту. Вы должны отвечать всем требованиям выбранной черты.

Заклинания сферы: *1 — волшебное оружие, 2 — призрачное оружие, 3 — волшебное одеяние, 4 — божественная мощь, 5 — огненный столп, 6 — стена лезвий, 7 — слово силы: слепота, 8 — слово силы: шок, 9 — слово силы: смерть.*

СФЕРА ДОБРА

Божества: Дезна, Иомедэй, Кайден Кайлин, Саренрэй, Тораг, Шелин, Эрастил.

Дарованные силы: Вы посвятили свою жизнь добру и чистоте.

Прикосновение добра (Пс): В качестве основного действия вы касаетесь существа, и оно получает бонус (сакральный) к атакам, испытаниям, проверкам навыков и характеристик, равный ½ уровня жреца (минимум 1), на 1 раунд. Вы можете применять эту способность 3 + модификатор вашей Мудрости раз в день.

Священное копье (Св): Начиная с 8 уровня вы можете прикосновением придать оружию свойство *священное* на количество раундов, равное ½ вашего уровня жреца. Вы можете применять эту способность раз в день на 8 уровне плюс еще по разу в день за каждые следующие четыре уровня.

Заклинания сферы: *1 — защита от зла, 2 — настройка оружия (только добро), 3 — магический круг против зла, 4 — священный гнев, 5 — рассеивание зла, 6 — стена лезвий, 7 — святое слово, 8 — аура святости, 9 — призыв чудовища IX (только доброго).*

СФЕРА ЖИВОТНЫХ

Божества: Гозрей, Эрастил.

Дарованные силы: Вы умеете общаться с животными и дружите с ними. Кроме того, Знание (природа) является для вас классовым навыком.

Разговор с животными (Пс): Вы можете применять *разговор с животными* (см. описание одноименного заклинания) 3 + ваш уровень жреца раундов в день.

Верный зверь (Экс): На 4 уровне вы получаете верного зверя. Ваш уровень друида для расчета параметров зверя соответствует вашему уровню жреца – 3. Друиды, получившие эту сферу благодаря классовой особенности связи с природой, для расчета параметров верного зверя используют свой уровень друида – 3.

Заклинания сферы: *1 — усмирение животных, 2 — паралич (животное), 3 — подчинение животного, 4 — призыв природного союзника IV (только животные), 5 — облик зверя III (только животные), 6 — барьер для жизни, 7 — звериные облики, 8 — призыв природного союзника VIII (только животные), 9 — метаморфоза.*

СФЕРА ЗАЩИТЫ

Божества: Абадар, Нефис, Тораг, Шелин.

Дарованные силы: Ваша вера — лучшая защита для вас и ваших товарищей. Вы получаете бонус +1 (сопротивляемость) к испытаниям. Этот бонус возрастает на 1 за каждые пять уровней жреца.

Наделение сопротивляемостью (Пс): Вы можете в качестве основного действия коснуться союзника и наделить его своим полученным от этой сферы модификатором сопротивляемости на 1 минуту. Пока этот модификатор у него, у вас его временно нет. Вы можете применять эту способность 3 + модификатор вашей Мудрости раз в день.

Аура защиты (Св): Начиная с 8 уровня вы обретаете способность излучать ауру защиты радиусом 30 футов. Вы и ваши союзники в пределах действия ауры получаете бонус +1 (отражение) к КБ и устойчивость 5 ко всем стихиям (звуку, кислоте, огню, холоду и электричеству). Бонус к КБ увеличивается на 1 за каждые четыре уровня жреца выше 8. На 14 уровне устойчивость к стихиям увеличивается до 10. Аура работает 1 раунд в день за ваш уровень жреца. Эти раунды необязательно должны идти подряд.

Заклинания сферы: *1 — убежище, 2 — щит для другого, 3 — защита от стихии, 4 — невосприимчивость к заклинаниям, 5 — устойчивость к магии, 6 — поле антимагии, 7 — отторжение, 8 — сокрытие разума, 9 — радужная сфера.*

Сфера земли

Божества: Абадар, Тораг.

Дарованные силы: Вы обладаете властью над землей, металлом и камнем, а также способны метать кислотные дротики и призывать земляных существ.

Кислотный дротик (Пс): В качестве основного действия вы можете метнуть дротик из кислоты в любого противника в радиусе 30 футов от вас. Это считается дистанционной атакой касанием. Дротик наносит 1d6 урона от кислоты + 1 за каждые два уровня жреца. Вы можете применять эту способность 3 + модификатор вашей Мудрости раз в день.

Устойчивость к кислоте (Экс): На 6 уровне у вас появляется устойчивость 10 к кислоте. Она возрастает до 20 на 12 уровне. На 20 уровне вы становитесь невосприимчивы к кислоте.

Заклинания сферы: *1 — волшебный камень, 2 — размягчение земли и камня, 3 — преображение камня, 4 — шипастые камни, 5 — каменная стена, 6 — каменная кожа, 7 — стихийная форма IV (только элементаль земли), 8 — землетрясение, 9 — туча элементалей (только план Земли).*

Сфера зла

Божества: Асмодей, Ламашту, Норгорбер, Ровагуг, Ургатоа, Зон-Кутон.

Дарованные силы: Ваша душа черна и жестока, ведь вы полностью посвятили себя служению злу.

Прикосновение зла (Пс): Совершив атаку касанием в ближнем бою, вы дезориентируете противника. Пока существо находится в таком состоянии, оно считается добрым при применении к нему заклинаний с дескриптором «зло». Этот эффект длится количество раундов, равное ½ вашего уровня жреца (минимум 1). Вы можете применять эту способность 3 + модификатор вашей Мудрости раз в день.

Коса зла (Св): Начиная с 8 уровня вы способны прикосновением придать оружию свойство *нечестивое* на количество раундов, равное ½ вашего уровня жреца. Вы можете применять эту силу раз в день на 8 уровне плюс еще по разу в день за каждые четыре уровня после 8.

Заклинания сферы: *1 — защита от добра, 2 — настройка оружия (только зло), 3 — магический круг против добра, 4 — нечестивая погибель, 5 — рассеивание добра, 6 — создание нежити, 7 — святотатство, 8 — нечестивая аура, 9 — призыв чудовища IX (только злого).*

Сфера знания

Божества: Ирори, Калистрия, Нефис, Норгорбер, Фаразма.

Дарованные силы: Вы ученый и исследователь. Все Знания являются для вас классовыми навыками.

Хранитель знаний (Пс): Вы можете коснуться существа, чтобы узнать о его способностях и слабостях. Проведя успешную атаку касанием в ближнем бою, вы получаете информацию, как если бы вы при проверке Знания получили результат 15 + ваш уровень жреца + модификатор вашей Мудрости.

Дальнее зрение (Пс): Начиная с 6 уровня вы можете применять псевдозаклинание *ясновидение/яснослышание* с УЗ, равным вашему уровню жреца. Псевдозаклинание работает 1 раунд в день за уровень жреца. Эти раунды необязательно должны идти подряд.

Заклинания сферы: *1 — понимание языков, 2 — чтение мыслей, 3 — разговор с мертвым, 4 — прорицание, 5 — истинное зрение, 6 — поиск пути, 7 — знание легенд, 8 — точный адрес, 9 — видение будущего.*

Сфера лечения

Божества: Ирори, Фаразма, Саренрэй.

Дарованные силы: Ваше прикосновение отгоняет боль и смерть, а ваша целительная магия особенно сильна.

Отринуть смерть (Пс): В качестве основного действия вы можете коснуться живого существа и восстановить ему 1d4 ПЗ + 1 за каждые два уровня жреца. Эту способность можно применить только к существам, у которых менее 0 ПЗ. Вы можете применять эту способность 3 + модификатор вашей Мудрости раз в день.

Благословение целителя (Св): Начиная с 6 уровня все ваши заклинания исцеления ранений являются мощными, что увеличивает восстанавливаемые ими ПЗ на 50%. Это не влияет на урон, наносимый заклинаниями исцеления нежити, и не складывается с эффектами черты Мощное заклинание.

Заклинания сферы: *1 — исцеление легких ранений, 2 — исцеление серьезных ранений, 3 — исцеление тяжелых ранений, 4 — исцеление критических ранений, 5 — дыхание жизни, 6 — излечение, 7 — регенерация, 8 — массовое исцеление критических ранений, 9 — массовое излечение.*

Сфера магии

Божества: Асмодей, Нефис, Ургатоа.

Дарованные силы: Вы специалист по мистическому и сакральному, видящий святость в чистой магии.

Рука аколита (Св): Вы можете направить свое оружие ближнего боя таким образом, чтобы оно само полетело к врагу и ударило его, а потом мгновенно вернулось.

При этом вы совершаете одну атаку своим оружием ближнего боя в качестве основного действия, однако вашей целью может оказаться любое существо в радиусе 30 футов от вас. Эта атака приравнивается к атаке метательным оружием, но вы добавляете свой модификатор Мудрости вместо Ловкости (урон по-прежнему зависит от Силы).

С помощью руки аколита нельзя совершать боевые маневры. Вы можете применять эту способность 3 + модификатор вашей Мудрости раз в день.

Рассеивающее прикосновение (Пс): Начиная с 8 уровня вы можете, проведя успешную атаку касанием в ближнем бою, воздействовать на свою цель прицельным *рассеиванием магии*.

Вы можете применять эту способность раз в день на 8 уровне плюс еще по разу в день за каждые следующие четыре уровня.

Заклинания сферы: *1 — опознание, 2 — волшебный рот, 3 — рассеивание магии, 4 — наделение чарами, 5 — устойчивость к магии, 6 — поле антимагии, 7 — отражение заклинаний, 8 — защита от чар, 9 — магическое разъединение.*

СФЕРА ОБМАНА

Божества: Асмодей, Калистрия, Ламашту, Норгорбер.

Дарованные силы: Вы мастер иллюзий и обмана. Блеф, Маскировка и Скрытность являются для вас классовыми навыками.

Двойник (Пс): Вы можете создать своего иллюзорного двойника (сопутствующее действие). Он работает как одиночное *зеркальное отражение* и не сочетается с применением соответствующего заклинания. Двойник существует в течение количества раундов, равного вашему уровню жреца, или пока не будет уничтожен. Нельзя одновременно иметь более одного двойника. Вы можете применять эту способность 3 + модификатор вашей Мудрости раз в день.

Вуаль мастера (Пс): Начиная с 8 уровня вы можете с помощью иллюзии менять свою внешность плюс внешность любого количества союзников в радиусе 30 футов от вас. СЛ испытания для разоблачения иллюзии равна 10 + ½ вашего уровня жреца + модификатор вашей Мудрости. В остальном эта дарованная сила действует так же, как заклинание *вуаль*. Иллюзия работает 1 раунд в день за ваш уровень жреца. Эти раунды необязательно должны идти подряд.

Заклинания сферы: *1 — изменение облика, 2 — невидимость, 3 — необнаружимость, 4 — замешательство, 5 — ложная картина, 6 — обманка, 7 — завеса, 8 — массовая невидимость, 9 — остановка времени.*

СФЕРА ОБОЛЬЩЕНИЯ

Божества: Кайден Кайлин, Калистрия, Норгорбер, Шелин.

Дарованные силы: Вы обезоруживаете врагов улыбкой и нежным прикосновением — ваши красота и грация поистине божественны.

Нежное прикосновение (Пс): Совершив успешную атаку касанием в ближнем бою, вы повергаете одно живое существо в ступор на 1 раунд. Существа, количество КЗ которых превосходит ваш уровень жреца, невосприимчивы к этому эффекту. Вы можете применять эту способность 3 + модификатор вашей Мудрости раз в день.

Очаровательная улыбка (Пс): Начиная с 8 уровня вы способны в качестве быстрого действия сотворить *приворот (гуманоид)* со СЛ испытания, равной 10 + ½ вашего уровня жреца + модификатор вашей Мудрости. Ваша улыбка действует только на одно существо за раз. Эффект работает количество раундов в день, равное вашему уровню жреца. Эти раунды необязательно должны идти подряд, и вы можете снять приворот в любой момент (свободное действие). Каждая попытка применить эту силу уменьшает общую продолжительность действия улыбки на 1 раунд вне зависимости от того, справилось ли существо с испытанием.

Заклинания сферы: *1 — приворот (гуманоид), 2 — спокойствие, 3 — внушение, 4 — героизм, 5 — приворот (чудовище), 6 — гейс/миссия, 7 — безумие, 8 — требование, 9 — подчинение чудовища.*

СФЕРА ОГНЯ

Божества: Асмодей, Саренрэй.

Дарованные силы: Вы можете призывать пламя, управлять огненными существами, а сами при этом не горите.

Огненный дротик (Пс): В качестве основного действия вы можете метнуть дротик из божественного огня в любого противника в радиусе 30 футов от вас. Это считается дистанционной атакой касанием. Дротик наносит 1d6 урона от огня + 1 за каждые два ваших уровня жреца. Вы можете применять эту способность 3 + модификатор вашей Мудрости раз в день.

Устойчивость к огню (Экс): На 6 уровне у вас появляется устойчивость 10 к огню. Она возрастает до 20 на 12 уровне. На 20 уровне вы становитесь невосприимчивы к огню.

Заклинания сферы: *1 — пылающие руки, 2 — сотворить пламя, 3 — огненный шар, 4 — огненная стена, 5 — огненный щит, 6 — огненные семена, 7 — стихийная форма IV (только элементаль огня), 8 — горючее облако, 9 — туча элементалей (только план Огня).*

СФЕРА ОСВОБОЖДЕНИЯ

Божество: Дезна.

Дарованные силы: В вас живет дух свободы, противостоящий всем угнетателям и поработителям.

Освобождение (Св): Мало что способно ограничить вашу подвижность. В течение количества раундов в день, равного уровню жреца, вы игнорируете магические эффекты, мешающие вам двигаться, как будто находитесь под действием заклинания *свобода движений*. Эти раунды необязательно должны идти подряд. Эффект освобождения срабатывает автоматически при наступлении соответствующих условий.

Зов свободы (Св): Начиная с 8 уровня вы обретаете способность излучать ауру свободы радиусом 30 футов. Все ваши союзники внутри ауры становятся временно

невосприимчивы к захватам, состояниям замешательства, испуга, паники, паралича, обездвиживания и потрясения.

Аура лишь подавляет эти эффекты: они возобновятся, если существо покинет ауру или она прекратит действовать. Аура работает 1 раунд в день за ваш уровень жреца. Эти раунды необязательно должны идти подряд.

Заклинания сферы: *1 — умиротворение, 2 — снятие паралича, 3 — снятие проклятия, 4 — свобода движений, 5 — разрушение чар, 6 — высшее рассеивание магии, 7 — пристанище, 8 — сокрытие разума, 9 — свобода.*

СФЕРА ПОГОДЫ

Божества: Гозрей, Ровагуг.

Дарованные силы: Вы владеете силами небесных бурь и можете призывать гнев богов на землю.

Порыв бури (Пс): В качестве основного действия вы вызываете порыв бури, направленный на одного противника в радиусе 30 футов от вас. При попадании дистанционной атакой касанием вы наносите 1d6 несмертельного урона + 1 за каждые два уровня жреца. Кроме того, от ветра и дождя ваш противник получает –2 к атакам на 1 раунд. Вы можете применять эту способность 3 + модификатор вашей Мудрости раз в день.

Владыка молний (Пс): Начиная с 8 уровня вы способны каждый день вызвать количество молний, равное вашему уровню жреца. Вы можете вызывать несколько молний сразу за одно основное действие, но все они должны бить в разных существ, а все существа должны быть в радиусе 30 футов друг от друга. В остальном эта способность работает как *вызов молний*.

Заклинания сферы: *1 — непроглядный туман, 2 — облако тумана, 3 — вызов молний, 4 — пурга, 5 — ледяная буря, 6 — управление ветрами, 7 — управление погодой, 8 — вихрь, 9 — буря возмездия.*

СФЕРА ПРИНЦИПИАЛЬНОСТИ

Божества: Абадар, Асмодей, Эрастил, Иомедэй, Ирори, Тораг, Зон-Кутон.

Дарованные силы: Ваш путь к просветлению — следование четкому кодексу правил.

Прикосновение закона (Пс): Вы способны в качестве основного действия коснуться согласного на это существа, наделяя его силой божественного порядка и позволяя ему в течение 1 раунда при любой атаке, испытании, проверке навыков и характеристик, не бросая кость, взять результат 11. Вы можете применять эту способность 3 + модификатор вашей Мудрости раз в день.

Посох закона (Св): Начиная с 8 уровня вы способны прикосновением придать оружию свойство *праведное* на количество раундов, равное ½ вашего уровня жреца. Вы можете применять эту способность раз в день на 8 уровне плюс еще по разу в день за каждые следующие четыре уровня.

Заклинания сферы: *1 — защита от хаоса, 2 — настройка оружия (только принципиально), 3 — магический круг против хаоса, 4 — десница закона, 5 — рассеивание хаоса, 6 — паралич (чудовище), 7 — вердикт, 8 — щит закона, 9 — призыв чудовища IX (только принципиального).*

СФЕРА ПУТЕШЕСТВИЙ

Божества: Абадар, Дезна, Кайден Кайлин.

Дарованные силы: Вы настоящий исследователь, ищущий просветления в путешествиях — пеших или с помощью магии. Ваша базовая скорость увеличивается на 10 футов.

Быстрые шаги (Св): В качестве свободного действия вы обретаете большую подвижность на один раунд. В течение него вы игнорируете участки пересеченной местности и двигаетесь через них без штрафов. Вы можете применять эту способность 3 + модификатор вашей Мудрости раз в день.

Пространственный прыжок (Пс): Начиная с 8 уровня вы обретаете способность в качестве сопутствующего действия телепортироваться на 10 футов за уровень жреца в день, не провоцируя при этом внеочередные атаки. Это расстояние дробится на шаги по 5 футов. Чтобы перемещаться таким образом, вы должны видеть конечную точку. С собой можно брать других согласных на это существ, но на каждое нужно тратить соответствующее количество футов дистанции.

Заклинания сферы: *1 — скороход, 2 — поиск предмета, 3 — полет, 4 — дверь в пространстве, 5 — телепортация, 6 — поиск пути, 7 — высшая телепортация, 8 — эфирная дверь, 9 — астральная проекция.*

СФЕРА РАЗРУШЕНИЯ

Божества: Горум, Зон-Кутон, Нефис, Ровагуг.

Дарованные силы: Вы наслаждаетесь, уничтожая все на своем пути, и умеете наносить особенно большой урон.

Разрушительный удар (Св): Вы обретаете способность наносить особенно сильный удар в ближнем бою, добавляя к урону бонус (боевой дух), равный ½ уровня жреца (минимум 1). Вы должны объявить, что используете эту способность, до атаки. Вы можете применять эту способность 3 + модификатор вашей Мудрости раз в день.

Разрушительная аура (Св): Начиная с 8 уровня вы обретаете способность излучать ауру разрушения радиусом в 30 футов. Все атаки, направленные на существ в пределах этой ауры (включая вас), получают бонус (боевой дух) к урону, равный ½ уровня жреца, а все критические удары при этом автоматически подтверждаются. Аура работает 1 раунд в день за уровень жреца. Эти раунды необязательно должны идти подряд.

Заклинания сферы: *1 — верный удар, 2 — разбивающий звук, 3 — ярость, 4 — нанесение критических ранений,*

5 — вопль, 6 — повреждение, 7 — дезинтеграция, 8 — землетрясение, 9 — схлопывание.

СФЕРА РАСТЕНИЙ

Божества: Гозрей, Эрастил.

Дарованные силы: Вы повелеваете растениями, общаетесь с ними и можете отращивать защитные шипы.

Деревянный кулак (Св): Вы способны в качестве свободного действия превратить свои кисти рук в деревяшки, покрытые колючками. Пока вы деретесь такими руками, ваши атаки без оружия наносят смертельный урон и не провоцируют внеочередные атаки, а урон от них увеличивается на ½ уровня жреца (минимум +1). Вы можете применять эту способность 3 + модификатор вашей Мудрости раундов в день. Раунды необязательно должны идти подряд

Колючий доспех (Св): Начиная с 6 уровня вы обретаете способность в качестве свободного действия выпускать из своей кожи деревянные шипы. Пока способность действует, любой, кто попадает по вашему персонажу атакой без оружия или недлинным оружием, получает 1d6 пунктов колющего урона + 1 за каждые два уровня жреца. Шипы работают 1 раунд в день за ваш уровень жреца. Эти раунды необязательно должны идти подряд.

Заклинания сферы: *1 — опутывание, 2 — дубовая кожа, 3 — рост растений, 4 — управление растениями, 5 — терновая стена, 6 — отталкивание дерева, 7 — оживить растения, 8 — власть над растениями, 9 — создание ходоков.*

СФЕРА РУН

Божества: Ирори, Нефис.

Дарованные силы: Вы нашли источник могущества в таинственных и жутких рунах. Вы получаете Написание свитков в качестве дополнительной черты.

Стихийная руна (Пс): В качестве основного действия вы можете начертить стихийную руну в любой соседней клетке. Любой входящий туда получает 1d6 урона + 1 за каждые два уровня жреца. Тип наносимого урона (кислота, огонь, холод, электричество) вы выбираете сами в момент создания руны. Сама руна невидима и существует количество раундов, равное уровню жреца, или пока не нанесет урон. Вы не можете создать такую руну на уже кем-то занятой клетке.

Для расчетов рассеивания руна считается заклинанием 1 круга. Ее можно обнаружить, пройдя проверку Внимания со СЛ 26, а обезвредить — пройдя проверку Механики со СЛ 26.

Вы можете применять эту способность 3 + модификатор вашей Мудрости раз в день.

Руна заклинания (Пс): Начиная с 8 уровня вы можете прикрепить к своей стихийной руне любое известное вам заклинание, которое в дополнение к урону будет воздействовать на существо, вызвавшее срабатывание руны. Это заклинание должно быть хотя бы на один круг ниже, чем самый высокий из доступных вам, и оно должно требовать в качестве цели одно или несколько существ. Вне зависимости от возможностей заклинания действует оно только на то существо, которое вошло на клетку и вызвало срабатывание руны.

Заклинания сферы: *1 — стирание, 2 — тайная страница, 3 — сторожевая печать, 4 — взрывчатые руны, 5 — низший потусторонний слуга, 6 — высшая сторожевая печать, 7 — мгновенный призыв, 8 — символ смерти, 9 — телепортирующий круг.*

СФЕРА СИЛЫ

Божества: Горум, Ирори, Ламашту, Кайден Кайлин, Ургатоа.

Дарованные силы: Кто силен, тот и прав, а уж силы вашей вере не занимать.

Прилив сил (Пс): В качестве основного действия вы можете коснуться существа и придать ему огромную силу. Оно получает на один раунд бонус (усиление), равный ½ уровня жреца (минимум +1), к атакам в ближнем бою, боевым маневрам и проверкам Силы и связанных с ней навыков. Вы можете применять эту способность 3 + модификатор вашей Мудрости раз в день.

Мощь богов (Св): Начиная с 8 уровня вы можете добавлять свой уровень жреца в качестве бонуса (усиление) к проверкам Силы и связанных с ней навыков. Мощь богов работает 1 раунд в день за уровень жреца. Эти раунды необязательно должны идти подряд.

Заклинания сферы: *1 — увеличение гуманоида, 2 — бычья сила, 3 — волшебное одеяние, 4 — невосприимчивость к заклинаниям, 5 — праведная мощь, 6 — каменная кожа, 7 — хваткая рука, 8 — сжатый кулак, 9 — сокрушительная рука.*

СФЕРА СЛАВЫ

Божества: Горум, Иомедэй, Саренрэй.

Дарованные силы: Вы — воплощение божественной славы и гроза нежити. Когда вы проводите позитивную энергию, нанося урон нежити, СЛ испытания для нее повышается на 2.

Прикосновение славы (Пс): Ваша рука начинает сиять. Когда вы в качестве основного действия касаетесь ею существа, вы даете ему бонус к одной проверке Харизмы или связанного с Харизмой навыка, равный уровню жреца. Этот эффект длится 1 час или пока существо не использует бонус. Вы можете применять эту способность 3 + модификатор вашей Мудрости раз в день.

Божественное присутствие (Св): Начиная с 8 уровня вы обретаете способность излучать ауру божественного присутствия радиусом в 30 футов. Все ваши союзники в пределах ауры получают эффект заклинания *убежище* со

СЛ испытания, равной 10 + ½ вашего уровня жреца + модификатор вашей Мудрости. Аура работает 1 раунд в день за ваш уровень жреца. Эти раунды необязательно должны идти подряд.

Применение этой способности требует основного действия. Когда союзник покидает область действия ауры или атакует, эффект перестает на него распространяться. Если вы сами предпринимаете атаку, эффект заканчивается и для вас, и для ваших союзников.

Заклинания сферы: *1 — щит веры, 2 — благословение оружия, 3 — палящий свет, 4 — священный гнев, 5 — праведная мощь, 6 — упокоение нежити, 7 — священный меч, 8 — аура святости, 9 — врата.*

СФЕРА СМЕРТИ

Божества: Зон-Кутон, Норгорбер, Ургатоа, Фаразма.

Дарованные силы: Ваше прикосновение заставляет живую плоть кровоточить. Вы находите успокоение в обществе мертвых.

Кровопускание (Пс): Предприняв в ближнем бою атаку касанием, вы вызываете у противника кровотечение, наносящее 1d6 урона в раунд.

Этот эффект длится ½ уровня жреца раундов (минимум 1) или пока его не прервут, пройдя проверку Лечения со СЛ 15 или любым заклинанием либо эффектом, восстанавливающим ПЗ.

Вы можете применять эту способность 3 + модификатор вашей Мудрости раз в день.

Объятие смерти (Экс): Начиная с 8 уровня негативная энергия лечит вас, а не наносит урон. Если проведение негативной энергии предназначено для исцеления нежити, вы восстанавливаете столько же потерянных ПЗ, сколько и нежить в области действия эффекта.

Заклинания сферы: *1 — устрашение, 2 — погребальный звон, 3 — оживить мертвецов, 4 — защита от смерти, 5 — сразить живого, 6 — создание нежити, 7 — уничтожение, 8 — создание высшей нежити, 9 — вой баньши.*

СФЕРА СОЗИДАНИЯ

Божество: Тораг.

Дарованные силы: Вы можете чинить поврежденные предметы, оживлять вещи и создавать их из ничего.

Прикосновение созидателя (Пс): Вы можете неограниченно применять заклинание *починка*, используя свой уровень жреца в качестве УЗ.

Кроме того, вы способны наносить урон предметам и конструкциям, предпринимая атаки касанием в ближнем бою. Если вы попадаете, то предметы и конструкции получают 1d6 урона +1 за каждые два уровня жреца.

Эта атака преодолевает снижение урона и твердость на количество пунктов, равное уровню жреца.

Вы можете применять эту способность 3 + модификатор вашей Мудрости раз в день.

Пляшущее оружие (Св): Начиная с 8 уровня вы способны прикосновением придать оружию свойство *пляшущее* на 4 раунда. Вы можете применять эту способность раз в день на 8 уровне плюс еще раз в день за каждые следующие четыре уровня.

Заклинания сферы: *1 — оживить веревку, 2 — преображение дерева, 3 — преображение камня, 4 — малое созидание, 5 — изготовление, 6 — великое созидание, 7 — железная стена, 8 — статуя, 9 — радужная сфера.*

СФЕРА СОЛНЦА

Божества: Иомедэй, Саренрэй.

Дарованные силы: Пылающее и очищающее солнце — ваш идеал, и к нему вы взываете, чтобы творить великие дела.

Благословение солнца (Св): Когда вы проводите позитивную энергию, нанося урон нежити, вы добавляете к урону свой уровень жреца. При этом нежить не добавляет к броску на испытание свой показатель сопротивления проводимой энергии.

Аура света (Св): Начиная с 8 уровня вы обретаете способность излучать свет в радиусе 30 футов. Он действует как заклинание *дневной свет*. Нежить получает урон, равный вашему уровню жреца, за каждый раунд, проведенный внутри ауры. Заклинания и псевдозаклинания с дескриптором «тьма» автоматически рассеиваются, если область их действия совпадает с областью действия ауры. Аура работает 1 раунд в день за ваш уровень жреца. Эти раунды необязательно должны идти подряд.

Заклинания сферы: *1— защита от непогоды, 2— раскаленный металл, 3 — палящий свет, 4 — огненный щит, 5 — огненный столп, 6 — огненные семена, 7 — солнечный луч, 8 — солнечная вспышка, 9 — радужная сфера.*

СФЕРА ТОВАРИЩЕСТВА

Божество: Эрастил.

Дарованные силы: Ваше прикосновение исцеляет раны, а ваше присутствие сплачивает людей и укрепляет дружеские отношения между ними.

Ободряющее прикосновение (Пс): Вы можете в качестве основного действия коснуться существа и снять 1d6 пунктов несмертельного урона + 1 за уровень жреца. При этом вы также снимаете утомление, потрясение и дезориентацию (но не более тяжелые состояния). Вы можете применять эту способность 3 + модификатор вашей Мудрости раз в день.

Единство (Св): Начиная с 8 уровня вы можете дать союзникам в радиусе 30 футов от вас возможность применить ваш результат испытания вместо своего, если заклинание или иной эффект, против которого делался бросок, было направлено и на вас, и на него. Каждый союзник отдельно решает, что он выберет, до того, как кости будут брошены. Применение этой способности является прерывающим

действием. Вы можете использовать эту способность раз в день на 8 уровне плюс еще по разу в день за каждые следующие четыре уровня.

Заклинания сферы: *1 — благословение, 2 — щит для другого, 3 — молебен, 4 — наделение чарами, 5 — телепатическая связь, 6 — пир героев, 7 — пристанище, 8 — массовое исцеление критических ранений, 9 — чудо.*

Сфера тьмы

Божество: Зон-Кутон.

Дарованная сила: Вы властвуете над тенями и мраком. Вы получаете Бой вслепую в качестве дополнительной черты.

Прикосновение тьмы (Пс): Совершив в ближнем бою атаку касанием, вы застилаете противнику глаза темной пеленой. Он плохо видит всех существ вокруг (вероятность промаха 20%). Этот эффект длится количество раундов, равное ½ вашего уровня жреца (минимум 1). Вы можете применять эту способность 3 + модификатор вашей Мудрости раз в день.

Очи тьмы (Св): Начиная с 8 уровня вы можете обрести способность видеть в любой темноте, в том числе в магической. Эту способность можно применять количество раундов в день, равное ½ уровня жреца (минимум 1). Эти раунды необязательно должны идти подряд.

Заклинания сферы: *1 — непроглядный туман, 2 — слепота/глухота (только слепота), 3 — кромешная тьма, 4 — теневое воплощение, 5 — призыв чудовища V (призываются 1d3 тени), 6 — путь в тенях, 7 — слово силы: слепота, 8 — высшее теневое разрушение, 9 — живые тени.*

Сфера удачи

Божества: Калистрия, Дезна, Шелин.

Дарованные силы: Вам благоволит удача, а ваше присутствие приносит счастье.

Толика удачи (Пс): В качестве основного действия вы можете коснуться согласного на это существа, наделяя его удачей. В следующий раунд, каждый раз, когда оно должно кинуть d20, оно может бросить игральную кость дважды и выбрать лучший результат. Вы можете применять эту способность 3 + модификатор вашей Мудрости раз в день.

Везение (Экс): Начиная с 6 уровня вы можете в качестве прерывающего действия перебросить любой d20, который только что кинули, но до того, как ведущий расскажет о последствиях. Вы должны принять результат второго броска, даже если он хуже. Вы можете применять эту способность раз в день на 6 уровне плюс еще по разу в день за каждые шесть последующих уровней.

Заклинания сферы: *1 — верный удар, 2 — помощь, 3 — защита от стихии, 4 — свобода движений, 5 — разрушение чар, 6 — обманка, 7 — отражение заклинаний, 8 — миг предвидения, 9 — чудо.*

Сфера упокоения

Божество: Фаразма.

Дарованные силы: Вы не боитесь смерти — для вас это вечный покой и награда за хорошую жизнь. Само существование нежити оскорбляет вас.

Покой (Пс): Проведя в ближнем бою атаку касанием по живому существу, вы можете сделать его вялым и ошеломить на 1 раунд. Если вы касаетесь уже ошеломленного существа, оно засыпает на 1 раунд. Нежить от этого прикосновения оказывается ошеломленной на количество раундов, равное модификатору вашей Мудрости. Вы можете применять эту способность 3 + модификатор вашей Мудрости раз в день.

Аура защиты от смерти (Св): Начиная с 8 уровня вы обретаете способность излучать ауру радиусом 30 футов, защищающую от магии смерти. Живые существа в пределах ауры становятся невосприимчивыми ко всем смертельным эффектам, вытягиванию жизни, а также к эффектам, дающим отрицательные уровни. Она не снимает уже имеющиеся отрицательные уровни, но последние временно не оказывают вредоносных эффектов, пока существо находится в пределах ауры. Аура работает 1 раунд в день за ваш уровень жреца. Эти раунды необязательно должны идти подряд.

Заклинания сферы: *1 — зрение некроманта, 2 — посмертный покой, 3 — разговор с мертвым, 4 — защита от смерти, 5 — сразить живого, 6 — упокоение нежити, 7 — уничтожение, 8 — волна бессилия, 9 — вой баньши.*

Сфера хаоса

Божества: Горум, Дезна, Кайден Кайлин, Калистрия, Ламашту, Ровагуг.

Дарованные силы: Вы несете в себе анархию — ваше прикосновение наполняет все хаосом.

Прикосновение хаоса (Пс): Вы можете совершить атаку касанием в ближнем бою, чтобы отдать свою жертву во власть хаоса. В течение следующего раунда, каждый раз, когда этому существу придется бросать d20, оно должно делать два броска и выбирать худший результат. Вы можете применять эту способность 3 + модификатор вашей Мудрости раз в день.

Клинок хаоса (Св): Начиная с 8 уровня вы способны прикосновением придать оружию свойство *бунтарское* на количество раундов, равное ½ вашего уровня жреца. Вы можете применять эту способность раз в день на 8 уровне плюс еще раз в день за каждые четыре уровня после 8.

Заклинания сферы: *1 — защита от принципиальности, 2 — настройка оружия (только хаос), 3 — магический круг против принципиальности, 4 — молот хаоса, 5 — рассеивание принципиальности, 6 — оживить предметы, 7 — слово хаоса, 8 — покров хаоса, 9 — призыв чудовища IX (только хаотичное).*

Монах

Для некоторых боевые искусства важны не только на поле боя — это их стиль жизни, философия, состояние души. Они совершенствуются в этих искусствах, не увлекаясь мечами и щитами: их тела сами являются оружием, способным калечить и убивать не хуже любого меча. Из-за приверженности древним учениям и строгой дисциплине таких персонажей называют монахами. Они могут быть как сосредоточенными аскетами из монастырей, так и вдохновенными бродягами-самоучками. Путь монаха — дисциплина, и только следующие этим путем достигают гармонии с собой.

Роль: Монахи прекрасно преодолевают даже самые неожиданные опасности и наносят сокрушительные удары, пользуясь уязвимостями противника. Они очень быстры и легко перемещаются по полю боя, помогая союзникам там, где особенно нужны.

Мировоззрение: Любое принципиальное.

КЗ: d8.

Классовые навыки

К классовым навыкам монаха относятся Акробатика (Лвк), Верховая езда (Лвк), Внимание (Мдр), Запугивание (Хар), Знание (история) (Инт), Знание (религия) (Инт), Изворотливость (Лвк), Исполнение (Хар), Лазание (Сил), Плавание (Сил), Проницательность (Мдр), Профессия (Мдр), Ремесло (Инт) и Скрытность (Лвк).

Пункты навыков за уровень: 4 + модификатор Интеллекта.

Классовые особенности

У класса монаха есть следующие особенности.

Ношение брони и обращение с оружием: Монах умеет обращаться со следующим оружием: арбалет (легкий и тяжелый), боевой посох, дубинка, кама, кинжал, копье, короткий меч, короткое копье, нунчаки, пилум, праща, сай, сьянгам, сюрикен и топорик. Монахи не могут использовать доспехи и щиты. Если монах тяжело или средне нагружен, облачен в доспехи или вооружен щитом, он не может применять свои классовые модификаторы к КБ, а также способности быстрого перемещения и града ударов.

Бонус к КБ (Экс): Без доспеха и без нагрузки монах добавляет свой положительный модификатор Мудрости (если у него он есть) к КБ и ЗБМ. Кроме того, на 4 уровне он получает еще +1 к КБ и ЗБМ. Этот бонус увеличивается за каждые четыре уровня монаха после 4 до максимума в +5 на 20 уровне. Эти модификаторы к КБ работают в том числе против атак касанием, а также когда монах застигнут врасплох, но не работают, если монах не может двигаться, беспомощен, облачен в доспехи, вооружен щитом, тяжело или средне нагружен.

Град ударов (Экс): Начиная с 1 уровня монах может в качестве полной атаки обрушить на врагов град ударов. В этом случае он может совершить на одну атаку больше, получая при этом штраф –2 ко всем атакам. Эти атаки могут представлять собой любую комбинацию из ударов без оружия и специальным монашеским оружием (для применения этой способности монаху необязательно иметь оружие в обеих руках). При граде ударов БМА, получаемый от уровней монаха, считается равным его уровню монаха. Это не влияет на БМА монаха, когда речь идет о требованиях к чертам или престиж-классам.

Начиная с 8 уровня монах проводит две дополнительных атаки, нанося град ударов, как если бы использовал черту Парное оружие+ (неважно, соответствует он требованиям этой черты или нет).

Начиная с 15 уровня монах проводит три дополнительные атаки, нанося град ударов, как если бы он использовал черту Парное оружие++ (неважно, соответствует он требованиям этой черты или нет).

Монах

Уровень	БМА	Стойкость	Реакция	Воля	Прочее	Град ударов	Урон без оружия*	Бонус к КБ	Быстрое перемещение
1	+0	+2	+2	+2	Дополнительная черта, град ударов, шокирующий кулак, мастер кулачного боя	–1/–1	1d6	+0	+0 футов
2	+1	+3	+3	+3	Дополнительная черта, уклонение	+0/+0	1d6	+0	+0 футов
3	+2	+3	+3	+3	Быстрое перемещение, отточенные маневры, непоколебимый разум	+1/+1	1d6	+0	+10 футов
4	+3	+4	+4	+4	Запас энергии ци (магия), замедление падения 20 футов	+2/+2	1d8	+1	+10 футов
5	+3	+4	+4	+4	Высокий прыжок, чистота тела	+3/+3	1d8	+1	+10 футов
6	+4	+5	+5	+5	Дополнительная черта, замедление падения 30 футов	+4/+4/–1	1d8	+1	+20 футов
7	+5	+5	+5	+5	Запас энергии ци (холодное железо/серебро), целостность тела	+5/+5/+0	1d8	+1	+20 футов
8	+6/+1	+6	+6	+6	Замедление падения 40 футов	+6/+6/+1/+1	1d10	+2	+20 футов
9	+6/+1	+6	+6	+6	Уклонение+	+7/+7/+2/+2	1d10	+2	+30 футов
10	+7/+2	+7	+7	+7	Дополнительная черта, запас энергии ци (принципиальность), замедление падения 50 футов	+8/+8/+3/+3	1d10	+2	+30 футов
11	+8/+3	+7	+7	+7	Алмазное тело	+9/+9/+4/+4/–1	1d10	+2	+30 футов
12	+9/+4	+8	+8	+8	Беспрепятственный шаг, замедление падения 60 футов	+10/+10/+5/+5/+0	2d6	+3	+40 футов
13	+9/+4	+8	+8	+8	Алмазная душа	+11/+11/+6/+6/+1	2d6	+3	+40 футов
14	+10/+5	+9	+9	+9	Дополнительная черта, замедление падения 70 футов	+12/+12/+7/+7/+2	2d6	+3	+40 футов
15	+11/+6/+1	+9	+9	+9	Дрожащая ладонь	+13/+13/+8/+8/+3/+3	2d6	+3	+50 футов
16	+12/+7/+2	+10	+10	+10	Запас энергии ци (адамантит), замедление падения 80 футов	+14/+14/+9/+9/+4/+4/–1	2d8	+4	+50 футов
17	+12/+7/+2	+10	+10	+10	Нестареющее тело, язык луны и солнца	+15/+15/+10/+10/+5/+5/+0	2d8	+4	+50 футов
18	+13/+8/+3	+11	+11	+11	Дополнительная черта, замедление падения 90 футов	+16/+16/+11/+11/+6/+6/+1	2d8	+4	+60 футов
19	+14/+9/+4	+11	+11	+11	Пустое тело	+17/+17/+12/+12/+7/+7/+2	2d8	+4	+60 футов
20	+15/+10/+5	+12	+12	+12	Совершенство, замедление падения с любой высоты	+18/+18/+13/+13/+8/+8/+3	2d10	+5	+60 футов

*** Указано для монахов среднего размера. Урон для небольшого и крупного размеров см. в таблице «Размер монаха и урон» на стр. 71.**

Монах прибавляет полный модификатор Силы к урону от града ударов, даже если наносит их неведущей рукой или оружием, которое держит в обеих руках. Он может заменять часть атак града ударов или их все боевыми маневрами разоружения, разрушения и сбивания с ног. Для нанесения града ударов он обязан или драться без оружия, или использовать оружие только из списка специального монашеского оружия. Если у монаха есть естественное оружие, он не может применять его для града ударов или атаковать им вместе с градом ударов в том же раунде.

Мастер кулачного боя: Начиная с 1 уровня монах получает черту Мастер кулачного боя в качестве дополнительной. Он может атаковать кулаками, коленями, локтями и ногами и способен наносить удары без оружия, даже если его руки заняты. У монаха, дерущегося без оружия, не бывает неведущей руки, и он применяет свой полный модификатор Силы ко всему урону от атак без оружия. Монах может наносить несмертельный урон без штрафов к попаданию, хотя обычно его атаки наносят смертельный урон. Во время захвата он также может выбрать, будет ли наносить смертельный или несмертельный урон.

Для расчета действия заклинаний и иных эффектов, усиливающих естественное и рукотворное оружие, удар монаха без оружия считается одновременно и естественным, и рукотворным оружием. Кроме того, монах также наносит больший урон своими атаками без оружия, чем другие гуманоиды — см. таблицу «Монах». В этой таблице указан урон для монахов среднего размера; монахи небольшого размера наносят меньше урона, а крупного — больше. Урон от их атак указан в таблице на стр. 71.

Дополнительная черта: На 1 и 2 уровнях, а также каждые четыре уровня после этого монах получает дополнительную черту. Эти черты он выбирает из следующего списка: Боевые рефлексы, Захват+, Мастер импровизации, Отбивание стрел, Стиль скорпиона, Уворот и Универсальный метатель. На 6 уровне к этому списку добавляются черты Кулак горгоны, Подвижность, Разоружение+, Сбивание с ног+, Таран+ и Финт+. На 10 уровне к этому списку добавляются черты

Гнев медузы, Ловля стрел, Удар на проходе, Улучшенный критический удар. Монах может выбрать любую из этих черт, даже если не соответствует ее обычным требованиям.

Шокирующий кулак (Экс): На 1 уровне монах получает Шокирующий кулак в качестве дополнительной черты, даже если он не соответствует ее требованиям. На 4 уровне — и каждые четыре уровня после — монах обретает возможность ударом Шокирующего кулака повергать жертву не только в шок, но и в другие состояния. Любое такое состояние заменяет эффект шока на 1 раунд, а успешное прохождение испытания по-прежнему его отменяет. Начиная с 4 уровня удар Шокирующего кулака утомляет жертву; с 8 — дезориентирует на 1 минуту; с 12 — ошеломляет на 1d6+1 раундов; с 16 — делает навсегда слепой или глухой; с 20 — парализует на 1d6+1 раундов. Монах выбирает, в какое именно состояние повергнет жертву, до атаки. Эти эффекты не складываются (существо, ставшее дезориентированным от удара Шокирующего кулака, не начинает тошнить от повторного удара), но при повторном наложении состояния его длительность увеличивается.

Уклонение (Экс): Начиная со 2 уровня монах может с легкостью уклоняться даже от самых необычных атак и магических воздействий. Если монах подвергается воздействию, позволяющему пройти испытание Реакции для уменьшения урона вдвое, то в случае успеха он не получает урона совсем. Если монах беспомощен, уклонение не работает. Эту способность можно использовать, только если монах облачен в легкие доспехи или не носит доспехов.

Быстрое перемещение (Экс): Начиная с 3 уровня базовая скорость монаха увеличивается, как показано в таблице «Монах» на стр. 70. Это увеличение является бонусом (усиление). Если монах тяжело или средне нагружен либо облачен в доспехи, этот бонус не действует.

Отточенные маневры (Экс): Начиная с 3 уровня при расчете МБМ монаха используется его уровень в этом классе, а не БМА. На БМА, полученный от других классов, это не влияет, и он учитывается по обычным правилам.

Непоколебимый разум (Экс): Монах 3 уровня и выше получает +2 к испытаниям против заклинаний и иных эффектов школы очарования.

Запас энергии ци (Св): На 4 уровне монах получает запас ци — особой энергии, которую он использует, чтобы творить поразительные вещи.

Максимальное количество ци у монаха равно ½ его уровня + модификатор его Мудрости. Пока у монаха есть хотя бы 1 ци, он может наносить удар ци.

На 4 уровне удар ци считается эквивалентом магического оружия, если речь идет о преодолении СУ. На 7 уровне его атаки без оружия также считаются эквивалентом серебра и холодного железа, если речь идет о преодолении СУ. На 10 уровне его атаки без оружия также считаются эквивалентом оружия с принципиальным мировоззрением, если речь идет о преодолении СУ. На 16 уровне его атаки без оружия считаются эквивалентом адамантина, если речь идет о преодолении СУ и твердости предметов.

Размер монаха и урон

Уровень	Урон (небольшой размер)	Урон (крупный размер)
1–3	1d4	1d8
4–7	1d6	2d6
8–11	1d8	2d8
12–15	1d10	3d6
16–19	2d6	3d8
20	2d8	4d8

Потратив 1 ци, монах может произвести одну дополнительную атаку со своим максимальным модификатором атаки, когда наносит град ударов. Кроме того, он может потратить 1 ци, чтобы на 1 раунд увеличить свою скорость на 20 футов. Наконец, он вправе потратить 1 ци, чтобы получить бонус (уклонение) +4 к КБ на 1 раунд. Любая из вышеперечисленных способностей применяется в качестве быстрого действия. В дальнейшем у монаха появляются дополнительные способности, расходующие его ци. Запас энергии ци возобновляется каждое утро после 8 часов сна или медитации; эти часы необязательно должны идти подряд.

Замедление падения (Экс): Начиная с 4 уровня монах может замедлять свое падение, если рядом с ним есть стена. Когда он обретает эту способность, урон от падения для него считается, как если бы высота была на 20 футов меньше. На более высоких уровнях это число увеличивается (т. е. из общей высоты падения вычитается все больше футов), а на 20 уровне монах при наличии рядом с ним стены способен падать с любой высоты, не получая урона.

Высокий прыжок (Экс): Начиная с 5 уровня монах прибавляет свой уровень ко всем проверкам Акробатики для прыжков как в высоту, так и в длину. Даже когда он прыгает с места, длина и высота прыжка считаются так, как если бы он прыгал с разбега. Потратив 1 ци (быстрое действие), монах получает на 1 раунд бонус +20 к проверкам Акробатики при прыжках.

Чистота тела (Экс): Начиная с 5 уровня монах становится невосприимчивым ко всем болезням, включая магические и сверхъестественные.

Целостность тела (Св): Начиная с 7 уровня монах может в качестве основного действия исцелять свои ранения. Потратив 2 ци, он восстанавливает количество ПЗ, равное его уровню монаха.

Уклонение+ (Экс): Начиная с 9 уровня способность монаха уклоняться от опасностей улучшается. Монах по-прежнему не получает урона в случае успешного испытания Реакции, а при провале получает лишь половину урона. Если монах беспомощен, уклонение+ не работает.

Алмазное тело (Св): Начиная с 11 уровня монах становится невосприимчивым к любым ядам.

Беспрепятственный шаг (Св): Начиная с 12 уровня монах обретает способность волшебным образом мгновенно перемещаться на значительные расстояния, как если бы он применял заклинание *дверь в пространстве*. Такое перемещение является сопутствующим действием, расходующим 2 ци. УЗ монаха для этой способности равен его уровню в классе. Брать с собой других существ нельзя.

Алмазная душа (Экс): С 13 уровня у монаха появляется УкМ, равная его текущему уровню монаха + 10. Любой заклинатель должен пройти проверку УЗ (1d20+УЗ) для преодоления УкМ монаха, чтобы воздействовать на него магией.

Дрожащая ладонь (Св): Начиная с 15 уровня монах может вызвать вибрации в теле другого существа, которые впоследствии способны убить его в выбранный монахом момент. Эту способность он может применить только раз в день и должен объявить об ее использовании заранее. На существ, невосприимчивых к критическим ударам, применение дрожащей ладони не действует.

Если монах попадает по существу и наносит ему урон, дрожащая ладонь начинает действовать. После этого монах может попытаться убить свою жертву в любой момент, пока не прошло количество дней, равное его уровню монаха. При этом монах просто в качестве свободного действия выражает пожелание, чтобы его жертва умерла, и если та проваливает испытание Стойкости (СЛ 10 + ½ уровня монаха + модификатор его Мудрости), то умирает. Если испытание пройдено успешно, то от этого применения дрожащего прикосновения жертва уже не умрет, хотя от нового она ничем не защищена. Единовременно дрожащая ладонь может действовать только на одно существо. Если монах использует дрожащую ладонь еще раз, пока первая жертва жива, эффект предыдущего применения отменяется.

Нестареющее тело (Экс): Начиная с 17 уровня монах не получает штрафов к характеристикам за возраст и становится невосприимчивым к магическому старению. Любые штрафы, появившиеся у него до этого момента, остаются. Бонусы за возраст применяются по обычным правилам. Хоть монах и не подвержен эффектам старения, он все равно умирает от старости, когда проживает весь свой срок.

Язык луны и солнца (Экс): Монах 17 уровня или выше может говорить с любым живым существом.

Пустое тело (Св): На 19 уровне монах обретает способность становиться эфирным на 1 минуту, как если бы он использовал заклинание *выход в эфир*. Такой выход является сопутствующим действием, расходующим 3 ци. Эта способность действует только на монаха — других существ он с собой брать не может.

Совершенство: На 20 уровне монах становится волшебным существом. Для заклинаний и магических эффектов он считается потусторонним существом, а не гуманоидом. Монах также получает СУ 10/хаос, что позволяет ему игнорировать первые 10 пунктов урона от любой атаки, кроме атак хаотичным оружием или естественным оружием существа, у которого есть аналогичное СУ. В отличие от прочих потусторонних существ, монаха можно воскресить, как если бы он принадлежал к своему изначальному типу существ.

БЫВШИЕ МОНАХИ

Монах, переставший быть принципиальным, не может больше получать уровни монаха, но сохраняет все способности класса.

ПАЛАДИН

Узок круг тех избранных, кого божества признали достойными сражаться во славу свою. Их называют паладинами. Эти благородные души посвящают свои мечи и жизни борьбе со злом. Будучи рыцарями, ревнителями веры и защитниками закона, паладины не просто претворяют в жизнь божественную справедливость — они воплоща-ют учение божества, которому служат. Двигаясь к высокой цели, они следуют четкому этическому кодексу. В награду за праведность паладины получают божественные дары, помогающие им в свершениях: способность уничтожать зло, исцелять страждущих и вдохновлять верных. Убеждения порой приводят их к конфликту с теми, чьи души они призваны спасать. Паладины часто сталкиваются с искушениями и испытаниями веры, рискуя жизнью ради добра, справедливости и лучшего будущего для всех.

Роль: Паладины служат примером и опорой для своих товарищей среди хаоса сражений. Они и сокрушают зло, и поддерживают своих спутников в битве за веру. Их магические и боевые навыки позволяют им защищать соратников и возвращать в строй раненых.

Мировоззрение: Принципиальный добрый.

КЗ: d10.

КЛАССОВЫЕ НАВЫКИ

К классовым навыкам паладина относятся Верховая езда (Лвк), Дипломатия (Хар), Дрессировка (Хар), Знание (религия) (Инт), Знание (высший свет) (Инт), Колдовство (Инт), Лечение (Мдр), Проницательность (Мдр), Профессия (Мдр) и Ремесло (Инт).

Пункты навыков за уровень: 2 + модификатор Интеллекта.

КЛАССОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

У класса паладина есть следующие особенности.

Ношение брони и обращение с оружием: Паладин умеет обращаться со всем простым и особым оружием, использовать легкие, средние и тяжелые доспехи, а также щиты (кроме башенных).

Аура добра (Экс): Сила ауры добра, исходящая от паладина (см. заклинание *определение мировоззрения: добро*), равна его уровню паладина.

Определение мировоззрения: зло (Пс): Паладин вправе неограниченно применять *определение мировоззрения: зло* (см. соответствующее заклинание). В качестве сопутствующего действия он может сконцентрироваться на одном предмете или существе в радиусе 60 футов и определить, является ли оно злым, а также оценить силу его злой ауры, как если бы уже изучал ее 3 раунда. Пока паладин сосредотачивается на одном существе или предмете, он не определяет мировоззрения других существ или предметов вокруг.

Сокрушение зла (Св): Раз в день паладин может воззвать к силам добра, чтобы те помогли ему в борьбе со

злом. В качестве быстрого действия паладин выбирает одну цель в пределах видимости. Если она является злой, паладин добавляет положительный модификатор своей Харизмы (если у него он есть) ко всем атакам, направленным на цель, а уровень паладина — к урону от каждого попадания. Если цель сокрушения зла — потустороннее злое существо, злой дракон или нежить, к урону от первого успешного попадания по ней вместо этого добавляется удвоенный уровень паладина. Все атаки, сокрушающие зло, игнорируют любое СУ существа. Пока действует сокрушение зла, паладин получает модификатор отражения к КБ, равный его положительному модификатору Харизмы (если у него такового есть), но только против атак именно этой цели. Если паладин применяет сокрушение зла на цель, не являющуюся злой, он тратит эту возможность впустую.

Эффекты сокрушения зла продолжают действовать, пока цель не будет уничтожена или пока паладин не отдохнет и не восстановит потраченные возможности применения этой способности. На 4 уровне и каждые 3 уровня после этого паладин получает возможность применять сокрушение зла еще раз в день, как показано в таблице «Паладин» на стр. 74, до максимума в семь раз в день на 19 уровне.

Милость божества (Св): Начиная со 2 уровня паладин добавляет положительный модификатор своей Харизмы (если у него он есть) ко всем попыткам пройти испытания.

Возложение рук (Св): Начиная со 2 уровня паладин обретает способность исцелять свои и чужие ранения прикосновением. Эту способность он может применять ½ уровня паладина + модификатор его Харизмы раз в день. Каждым таким прикосновением паладин исцеляет 1d6 ПЗ за каждые два уровня паладина. Применение этой способности к кому-то другому требует основного действия, а к себе — быстрого действия.

Несмотря на название этой способности, для ее применения паладину нужна только одна свободная рука. Он также может применять возложение рук для нанесения урона нежити, если попадет по ней атакой касанием в ближнем бою. При этом он наносит 1d6 урона за каждые два уровня паладина. Возложение рук на нежить не провоцирует внеочередных атак. Нежить при этом не получает возможности пройти испытание, чтобы снизить урон.

Аура доблести (Св): На 3 уровне паладин становится невосприимчивым к ужасу, магическому и обычному. Все союзники в радиусе 10 футов от него получают бонус +4 (боевой дух) к испытаниям против ужаса. Эта способность действует, только пока паладин жив и в сознании.

Божественное здоровье (Экс): На 3 уровне паладин становится невосприимчивым ко всем болезням, включая магические и сверхъестественные вроде фараоновой чумы.

Избавление (Св): На 3 уровне и раз в три уровня после этого паладин выбирает 1 избавление — дополнительный эффект, работающий при возложении рук и, как правило, снимающий то или иное состояние.

Когда паладин применяет к кому-то возложение рук для исцеления, последний также получает дополнительные эффекты всех избавлений, что есть у паладина.

Если избавление снимает какое-то состояние, вызванное болезнью, проклятием или ядом, не исцеляя его причину, то состояние возвращается через час, если только что-либо (включая избавление) не устраняет источник проблемы.

Паладин

Уровень	БМА	Стойкость	Реакция	Воля	Прочее	Заклинания в день (по кругам) 1	2	3	4
1	+1	+2	+0	+2	Аура добра, определение мировоззрения: зло, сокрушение зла 1/день	—	—	—	—
2	+2	+3	+0	+3	Милость божества, возложение рук	—	—	—	—
3	+3	+3	+1	+3	Аура доблести, божественное здоровье, избавление	—	—	—	—
4	+4	+4	+1	+4	Божественная сила, сокрушение зла 2/день	0	—	—	—
5	+5	+4	+1	+4	Связь с божеством	1	—	—	—
6	+6/+1	+5	+2	+5	Избавление	1	—	—	—
7	+7/+2	+5	+2	+5	Сокрушение зла 3/день	1	0	—	—
8	+8/+3	+6	+2	+6	Аура решимости	1	1	—	—
9	+9/+4	+6	+3	+6	Избавление	2	1	—	—
10	+10/+5	+7	+3	+7	Сокрушение зла 4/день	2	1	0	—
11	+11/+6/+1	+7	+3	+7	Аура справедливости	2	1	1	—
12	+12/+7/+2	+8	+4	+8	Избавление	2	2	1	—
13	+13/+8/+3	+8	+4	+8	Сокрушение зла 5/день	3	2	1	0
14	+14/+9/+4	+9	+4	+9	Аура веры	3	2	1	1
15	+15/+10/+5	+9	+5	+9	Избавление	3	2	2	1
16	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+10	Сокрушение зла 6/день	3	3	2	1
17	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+10	Аура праведности	4	3	2	1
18	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+11	Избавление	4	3	2	2
19	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+11	Сокрушение зла 7/день	4	3	3	2
20	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+12	Ревнитель веры	4	4	3	3

На 3 уровне паладин может выбрать одно из следующих избавлений:

- *Дезориентация:* избавляет от дезориентации.
- *Потрясение:* избавляет от потрясения.
- *Утомление:* избавляет от утомления.

Начиная с 6 уровня паладин может также выбирать избавления из следующего списка:

- *Болезнь:* оказывает также эффект заклинания *исцеление от болезней*. В качестве УЗ при этом применяется уровень паладина.
- *Ошеломление:* избавляет от ошеломления, если только количество ПЗ цели не равно 0.
- *Ступор:* избавляет от ступора.

Начиная с 9 уровня паладин может также выбирать избавления из следующего списка:

- *Бессилие:* избавляет от состояния бессилия. Паладин обязан уметь избавлять от утомления, прежде чем выбирать это избавление.
- *Испуг:* избавляет от состояния испуга. Паладин обязан уметь избавлять от потрясения, прежде чем выбирать это избавление.
- *Отравление:* оказывает также эффект заклинания *нейтрализация яда*. В качестве УЗ при этом применяется уровень паладина.
- *Проклятие:* наложение рук оказывает также эффект заклинания *снятие проклятия*. В качестве УЗ при этом применяется уровень паладина.
- *Тошнота:* избавляет от состояния тошноты. Паладин обязан уметь избавлять от дезориентации, прежде чем выбирать это избавление.

Начиная с 12 уровня паладин может также выбирать избавления из следующего списка:

- *Глухота:* избавляет от глухоты.
- *Паралич:* избавляет от паралича.
- *Слепота:* избавляет от слепоты.
- *Шок:* избавляет от шока.

Все эффекты этой способности складываются друг с другом. Например, паладин 12 уровня может возложением рук исцелить 6d6 ПЗ и снять состояние утомления и бессилия, а также исцелить от болезни и нейтрализовать яд. Единожды выбранное избавление впоследствии заменить нельзя.

Божественная сила (Св): На 4 уровне паладин обретает способность проводить позитивную энергию, подобно жрецу. На применение этой способности тратится два возложения рук. Для расчета эффектов вместо уровня жреца используется его уровень паладина. Эта способность основана на Харизме.

Заклинания: Начиная с 4 уровня паладин обретает способность творить сакральные заклинания из списка в главе 10. Паладин выбирает и готовит заклинания к применению заранее. Чтобы изучить, подготовить и сотворить заклинание, он должен иметь значение Харизмы не менее 10 + круг заклинания. СЛ испытания против эффекта

заклинания паладина равна 10 + круг заклинания + модификатор его Харизмы. Подобно другим заклинателям, паладин может применять ограниченное количество заклинаний каждого круга в день. Его базовый дневной запас заклинаний приведен в таблице «Паладин».

Кроме того, он получает дополнительные заклинания в день, если у него достаточно высокая Харизма (см. таблицу «Модификаторы характеристики и дополнительные заклинания» на стр. 18). Если в таблице «Паладин» указано, что у паладина на каком-то круге заклинаний 0 заклинаний в день, то он получает только дополнительные заклинания этого круга, если у него для этого достаточно высокая Харизма.

Паладин должен каждый день тратить 1 час на молитву и медитацию, чтобы восстановить запас заклинаний. Он может подготавливать и применять любые заклинания из списка паладина, если они относятся к доступному ему кругу, однако он должен выбирать заклинания при подготовке во время ежедневной медитации.

До 3 уровня у паладина нет УЗ. Начиная с 4 уровня у него появляется УЗ, равный его уровню паладина – 3.

Связь с божеством (Пс): Начиная с 5 уровня паладин формирует связь с божеством. Эта связь может иметь одну из двух форм, и после выбора формы ее невозможно поменять.

Первый вид связи позволяет паладину в качестве основного действия усиливать свое оружие, взывая к небесному духу за помощью. Эффект длится 1 минуту за уровень паладина, и все это время оружие светится с яркостью факела. На 5 уровне у оружия при этом появляется бонус +1 (усиление). За каждые три уровня после 5 этот бонус возрастает на 1 до максимума в +6 на 20 уровне. Эти бонусы можно добавлять к уже существующим, до максимума в +5, или же тратить на любое из перечисленных ниже свойств оружия: *защитное, милосердное, огненное, огненного взрыва, острое, праведное, разрушительное, священное, сияющее* и *быстрое*. Чтобы добавить такое свойство, нужно потратить определенное количество единиц модификатора, равное стоимости свойства (см. таблицу «Свойства оружия ближнего боя» на стр. 501). Все они добавляются к тем, что уже есть у оружия, но дважды добавить одно свойство невозможно.

Если оружие не является волшебным, то до прибавления любых свойств ему нужно придать бонус хотя бы +1 (усиление). Бонус усиления и свойства выбираются в момент воззвания к духу и не могут быть изменены до следующего воззвания. Дух усиливает оружие только для паладина: в чужих руках оно не получает дополнительных свойств, но по возвращении к паладину снова обретает эти свойства. Все эти модификаторы применяются только к одному концу двустороннего оружия (см. главу «Снаряжение»). Паладин может применять эту способность раз в день на 5 уровне и еще по разу в день за каждые четыре уровня выше 5, вплоть до четырех раз в день на 17. Если оружие, связанное с небесным духом, уничтожается, паладин теряет эту способность на 30 дней или пока не получит уровень, смотря что случится раньше. В течение этих 30 дней он получает штраф –1 к атакам и урону, наносимому оружием.

Второй вид связи позволяет паладину обрести умного, сильного и верного скакуна. Чаще всего это лошадь (для паладина среднего размера) или пони (для паладина небольшого размера), но бывают и более экзотические скакуны — например, кабаны, верблюды или собаки. Этот скакун имеет такие же параметры, как верный зверь друида (уровень паладина здесь соответствует уровню друида), но его интеллект всегда не ниже 6.

Раз в день в качестве действия полного хода паладин может волшебным образом призвать своего скакуна. Эта способность соответствует заклинанию круга, равного ⅓ уровня паладина. Скакун при этом мгновенно появляется рядом с хозяином. Паладин может применять эту способность раз в день на 5 уровне и еще по разу в день за каждые четыре уровня после этого, до максимума в 4 раза в день на 17 уровне.

На 11 уровне скакун получает шаблон «небожитель» (см. *«Бестиарий»*) и становится волшебным зверем, что важно при определении эффектов заклинаний, применяемых к нему. На 15 уровне скакун паладина получает УкМ, равную уровню паладина + 11. Если такой скакун гибнет, паладин не может призвать нового в течение 30 дней или пока не получит уровень паладина, смотря что случится раньше. В течение этих 30 дней паладин получает штраф –1 к атакам и урону, наносимому оружием.

Аура решимости (Св): Начиная с 8 уровня паладин становится неуязвимым к заклинаниям и псевдозаклинаниям обольщения.

Каждый союзник в радиусе 10 футов от него получает +4 (боевой дух) к испытаниям против обольщения. Эта способность действует, только пока паладин жив и в сознании.

Аура справедливости (Св): Начиная с 11 уровня паладин может потратить два применения своей способности сокрушения зла, чтобы наделить ею всех своих союзников в радиусе 10 футов от него. При этом они получают такие же бонусы, как и сам паладин.

Союзники должны использовать полученную способность до начала следующего хода паладина, а даваемые ей бонусы действуют на протяжении 1 минуты. Для применения этой способности требуется свободное действие. Злые существа не получают преимуществ от этой способности.

Аура веры (Св): Начиная с 14 уровня оружие паладина считается добрым с точки зрения преодоления СУ. Любая атака, направленная на противника, находящегося в радиусе 10 футов от паладина, также считается доброй с точки

зрения преодоления СУ. Эта способность действует, только пока паладин жив и в сознании.

Аура праведности (Св): На 17 уровне у паладина появляется СУ 5/зло и невосприимчивость к заклинаниям и псевдозаклинаниям принуждения. Каждый союзник в радиусе 10 футов от него получает бонус +4 (боевой дух) к испытаниям принуждением. Эта способность действует, только пока паладин жив и в сознании.

Ревнитель веры (Св): На 20 уровне паладин становится воплощением силы своего божества. Его СУ возрастает до 10/зло. Когда он применяет сокрушение зла и попадает по злому потустороннему существу, на это существо также действует эффект *изгнания* с УЗ, равным уровню паладина (его оружие и символ религии при этом всегда считаются предметами, которые такое существо ненавидит).

После нанесения урона и *изгнания* эффект сокрушения зла заканчивается. Кроме того, с получением этой способности паладин всегда исцеляет максимально возможное количество ПЗ, когда проводит позитивную энергию или возлагает на кого-то руки.

Кодекс поведения: У паладина должно быть принципиальное доброе мировоззрение. Если он намеренно совершает злое деяние, то теряет все классовые способности, кроме умения пользоваться оружием и доспехами.

Кроме того, паладин обязан уважать законную власть, быть честным (не лгать, не мошенничать, не применять ядов и т. д.), помогать нуждающимся (если эта помощь не применяется ими в злых или хаотичных целях), а также карать тех, кто причиняет вред невинным.

Союзничество: Паладин может сотрудничать с добрыми или нейтральными существами, но обычно избегает союза со злыми персонажами или с теми, кто постоянно действует против его кодекса. В исключительных обстоятельствах паладин может сотрудничать со злыми персонажами, но только ради победы над еще большим злом.

В результате такого сотрудничества паладину обычно требуется заклинание *покаяние*, и он должен немедленно разорвать союз, если обнаружит, что тот приносит больше вреда, чем пользы. Паладин может держать при себе только принципиальных добрых помощников, соратников и последователей.

БЫВШИЕ ПАЛАДИНЫ

Паладин, переставший быть принципиальным добрым, намеренно совершивший злодеяние или нарушивший кодекс, теряет все заклинания и классовые особенности паладина (включая скакуна, но исключая умение обращаться с оружием и доспехами). Он не может больше брать уровни паладина.

Если персонаж искупит свои прегрешения (см. заклинание *покаяние*), то вернет себе прежние способности и возможность получать новые уровни паладина.

ПЛУТ

Для некоторых жизнь — это постоянное приключение. Играя с судьбой, плуты делают ставку на хитрость, талант и шарм, всегда надеясь выйти сухими из воды. Плуты никогда не знают заранее, чего ожидать, и оттого готовы ко всему: они осваивают множество навыков, становясь умелыми манипуляторами, ловкими акробатами, мастерами маскировки и специалистами самого широкого профиля. Воры и игроки, болтуны и дипломаты, бандиты и охотники за наградами, исследователи и следователи — все они, как и представители многих иных профессий, требующих сообразительности, ушлости или удачи, могут считаться плутами. Хотя многие плуты предпочитают города и богатые возможности цивилизации, некоторые выбирают кочевую жизнь — дальние путешествия, встречи с необычными людьми и фантастические опасности на пути к не менее фантастическим сокровищам. В конечном счете плутом можно назвать любого, кто предпочитает играть по своим правилам.

Роль: Плуты прекрасно умеют передвигаться незаметно и застигать противника врасплох, однако прямых боевых столкновений они обычно избегают. Разнообразные навыки и способности позволяют им быть весьма гибкими, и каждый плут специализируется в чем-то своем. Однако почти все они искусны в преодолении препятствий, будь то запертые двери, обычные и магические ловушки или глупые, легко поддающиеся обману враги.

Мировоззрение: Любое.

КЗ: d8.

КЛАССОВЫЕ НАВЫКИ

К классовым навыкам плута относятся Акробатика (Лвк), Блеф (Хар), Внимание (Мдр), Дипломатия (Хар), Запугивание (Хар), Знание (краеведение) (Инт), Знание (подземелья) (Инт), Изворотливость (Лвк), Исполнение (Хар), Использование магических устройств (Хар), Лазание (Сил), Ловкость рук (Лвк), Маскировка (Хар), Механика (Лвк), Оценка (Инт), Плавание (Сил), Проницательность (Мдр), Профессия (Мдр), Ремесло (Инт), Скрытность (Лвк) и Языкознание (Инт).

Пункты навыков за уровень: 8 + модификатор Интеллекта.

КЛАССОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

У класса плута есть следующие особенности.

Ношение брони и обращение с оружием: Плут умеет обращаться со всем простым оружием, а также с мягкой дубинкой, коротким луком, коротким мечом, рапирой и ручным арбалетом. Он умеет использовать легкие доспехи, но не щиты.

Атака исподтишка: Если плут застигает противника в момент, когда тот по любым причинам неспособен эффективно себя защищать, он может ударить в уязвимое

Плут

Уровень	БМА	Стойкость	Реакция	Воля	Прочее
1	+0	+0	+2	+0	Атака исподтишка +1d6, поиск ловушек
2	+1	+0	+3	+0	Уклонение, воровской прием
3	+2	+1	+3	+1	Атака исподтишка +2d6, чутье на ловушки +1
4	+3	+1	+4	+1	Воровской прием, невероятное уклонение
5	+3	+1	+4	+1	Атака исподтишка +3d6
6	+4	+2	+5	+2	Воровской прием, чутье на ловушки +2
7	+5	+2	+5	+2	Атака исподтишка +4d6
8	+6/+1	+2	+6	+2	Невероятное уклонение+, воровской прием
9	+6/+1	+3	+6	+3	Атака исподтишка +5d6, чутье на ловушки +3
10	+7/+2	+3	+7	+3	Продвинутые приемы, воровской прием
11	+8/+3	+3	+7	+3	Атака исподтишка +6d6
12	+9/+4	+4	+8	+4	Воровской прием, чутье на ловушки +4
13	+9/+4	+4	+8	+4	Атака исподтишка +7d6
14	+10/+5	+4	+9	+4	Воровской прием
15	+11/+6/+1	+5	+9	+5	Атака исподтишка +8d6, чутье на ловушки +5
16	+12/+7/+2	+5	+10	+5	Воровской прием
17	+12/+7/+2	+5	+10	+5	Атака исподтишка +9d6
18	+13/+8/+3	+6	+11	+6	Воровской прием, чутье на ловушки +6
19	+14/+9/+4	+6	+11	+6	Атака исподтишка +10d6
20	+15/+10/+5	+6	+12	+6	Мастерский удар, воровской прием

место, нанеся дополнительный урон. Это происходит, когда противник плута временно теряет положительный модификатор Ловкости к КБ (неважно, есть у него таковой или нет) или когда плут берет противника в тиски. Этот дополнительный урон равен 1d6 на 1 уровне и увеличивается на 1d6 за каждые следующие два уровня плута. Если плут наносит атакой исподтишка критический удар, этот дополнительный урон не умножается. Дистанционные атаки могут быть атаками исподтишка, только если цель находится не дальше чем в 30 футах от плута.

Пользуясь оружием, наносящим несмертельный урон (например, безоружным ударом, кнутом или мягкой дубинкой), плут может предпринять атаку исподтишка, наносящую несмертельный урон вместо смертельного. Оружие, наносящее смертельный урон, для этой цели не годится, даже если атаковать с положенным штрафом –4.

Чтобы совершить атаку исподтишка, плут должен видеть цель достаточно хорошо, чтобы найти ее уязвимое место, а также иметь возможность добраться до этого места. Существ, которых плохо видно, нельзя атаковать исподтишка.

Поиск ловушек: Плут добавляет ½ своего уровня (минимум +1) к проверкам Внимания для обнаружения ловушек, а также к проверкам Механики. Он может применять Механику для обезвреживания магических ловушек.

Уклонение (Экс): Начиная со 2 уровня плут имеет возможность увернуться даже от необычных и магических воздействий. Если плут подвергается воздействию, позволяющему пройти испытание Реакции для уменьшения урона вдвое, то в случае успеха он не получает урона

совсем. Если плут беспомощен, уклонение не работает. Плут может применять уклонение, только если он без доспехов или в легких доспехах.

Воровские приемы: По мере набора опыта плут осваивает разные хитрые приемы — в помощь себе, на горе недругам. На 2 уровне он осваивает один воровской прием. Каждые два уровня после этого он осваивает еще по одному. Любой прием можно выбрать только один раз.

Помеченные звездочкой приемы усиливают плутовские атаки исподтишка. Только один из них может применяться к любой конкретной атаке, и выбор надо делать до ее совершения.

Бесшумные шаги (Экс): Этот прием позволяет плуту без штрафов двигаться скрытно с полной скоростью.

Боевой прием: Плут, выбравший этот прием, получает дополнительную боевую черту (см. главу 5).

Быстрое обезвреживание (Экс): Плут, владеющий этим приемом, обезвреживает ловушки при помощи навыка Механики вдвое быстрее обычного (минимум 1 раунд).

Внезапная атака (Экс): Для плута, владеющего этим приемом, в предбоевом раунде все противники считаются застигнутыми врасплох, даже если они совершили свой ход.

Живучий плут (Экс): Плут, владеющий этим приемом, может один раз в день получить временные ПЗ в количестве, равном его уровню. Эту способность он применяет в качестве прерывающего действия, которое можно произвести только в тот момент, когда ПЗ плута падают ниже 0. Таким образом он способен избежать смерти. Временные ПЗ сохраняются в течение 1 минуты. Если ПЗ плута упадут ниже 0 в результате потери этих временных ПЗ, он оказывается без сознания и при смерти по обычным правилам.

Замедленная реакция (Экс):* Противники, раненные атакой плута исподтишка, на 1 раунд теряют способность предпринимать внеочередные атаки.

Кровоточащая рана (Экс):* Атака исподтишка, проведенная плутом с этой способностью по живому существу,

вызывает кровотечение. Противник с таким ранением каждый раунд получает еще по 1 пункту урона за каждую кость дополнительного урона от атаки исподтишка (например, атака исподтишка, наносящая 4d6 урона, вызывает кровотечение на 4 дополнительных пункта урона в раунд).

Существа с кровотечением получают урон каждый раунд в начале своего хода. Кровотечение можно остановить, пройдя проверку Лечения со СЛ 15 или применив любой эффект, восстанавливающий ПЗ. Эффекты кровотечения от этого приема не складываются. Урон от кровотечения преодолевает любое СУ существа.

Наметанный глаз (Экс): Когда владеющий этим приемом плут оказывается в 10 футах от ловушки, он тут же получает возможность заметить ее, пройдя проверку Внимания. Эту проверку совершает ведущий втайне от игрока.

Плут-фехтовальщик: Этот прием позволяет плуту взять Фехтование в качестве дополнительной черты.

Подскок (Экс): Этот прием позволяет распластанному плуту вскочить, совершив свободное действие. При этом плут провоцирует внеочередную атаку, если находится на контролируемой противником клетке.

Ползучий плут (Экс): Владеющий этим приемом плут способен, распластавшись, двигаться ползком с половиной скорости. Он также может не вставая делать широкий шаг. Перемещение ползком провоцирует внеочередные атаки по обычным правилам.

Серьезная магия (Пс): Плут, владеющий этим приемом, может два раза в день применять одно заклинание 1 круга из списка чародея/волшебника, которое при этом считается псевдозаклинанием. УЗ этой способности равен уровню плута. СЛ испытаний против этого заклинания равна 11 + модификатор Интеллекта плута.

Чтобы выбрать этот прием, плут должен иметь Интеллект не менее 11 и владеть приемом фокус-покус.

Фокус-покус (Пс): Плут, владеющий эти приемом, может три раза в день применять одно заклинание 0 круга из списка чародея/волшебника, которое при этом считается псевдозаклинанием.

УЗ этой способности равен уровню плута. СЛ испытаний против этого заклинания равна 10 + модификатор Интеллекта плута.

Чтобы выбрать этот прием, плут должен иметь Интеллект не менее 10.

Эквилибрист (Экс): Этот прием позволяет плуту перемещаться по узким поверхностям с полной скоростью, совершая проверки Акробатики без штрафов.

Кроме того, владеющий этим приемом плут не считается застигнутым врасплох, когда он применяет Акробатику, двигаясь по узким поверхностям.

Уверенное владение оружием: Владеющий этим приемом плут получает Уверенное владение оружием в качестве дополнительной черты.

Чутье на ловушки (Экс): На 3 уровне плут обретает чутье, позволяющее ему вовремя реагировать на срабатывающие ловушки и дающее +1 к испытаниям Реакции против ловушек, а также бонус +1 (уклонение) к КБ от атак ловушек.

Эти модификаторы возрастают до +2 на 6 уровне, +3 на 9 уровне, +4 на 12 уровне, +5 на 15 уровне и +6 на 18 уровне.

Модификаторы чутья на ловушки, полученные от разных классов, складываются.

Невероятное уклонение (Экс): На 4 уровне плут обретает способность реагировать на опасность быстрее мысли. Его нельзя застать врасплох и он не теряет положительный модификатор Ловкости к КБ, если его противник невидим.

Плут все же теряет модификатор, если не может двигаться, а также если противник успешно применит против него финт. Если у плута уже есть особенность невероятное уклонение, полученная от другого класса, он автоматически получает невероятное уклонение+ (см. ниже).

Невероятное уклонение+ (Экс): Начиная с 8 уровня плута больше нельзя взять в тиски. Другой плут при этом не может предпринять против него атаку исподтишка, взяв в его тиски, если только его уровень плута не превышает уровень плута жертвы на 4.

Если у персонажа уже есть полученная от другого класса особенность невероятное уклонение (см. выше), уровни в этих классах складываются для определения того, какой минимальный уровень плута нужен для взятия персонажа в тиски.

Продвинутые приемы: На 10 уровне и каждые два уровня после этого плут получает право выбрать вместо обычного воровского приема продвинутый прием из следующего списка.

Виртуоз: Плут настолько поднаторел в определенных навыках, что может уверенно пользоваться ими даже в тяжелых условиях. Осваивая этот прием, плут выбирает 3 + модификатор его Интеллекта навыков. Совершая проверку такого навыка, он может без броска кости взять результат 10 даже в тех ситуациях, когда стресс и помехи обычно не позволяют этого сделать. Плут может брать этот прием несколько раз, каждый раз применяя его к новому набору навыков.

Калечащий удар (Экс):* Владеющий этим приемом плут может точными ударами ослаблять противников. Любой, получивший урон от его атаки исподтишка, получает также 2 пункта урона Силе.

Рассеивающая атака (Св):* Если плут с этой способностью наносит врагу урон атакой исподтишка, враг также подвергается действию *рассеивания магии*. При этом из всех наложенных на цель эффектов заклинаний в первую очередь рассеивается тот, чей круг самый низкий. УЗ для рассеивания равен уровню плута.

Чтобы выбрать этот прием, плут должен владеть приемом серьезная магия.

Скользкий разум (Экс): Этот прием позволяет освобождаться от магических эффектов, которые призваны контролировать или принуждать. Если плут, владеющий этим приемом, проваливает испытание против заклинания или иного эффекта очарования, он может попытаться пройти его 1 раунд спустя с той же СЛ. У него есть только одна дополнительная попытка.

Смягчение удара (Экс): Плут с этим продвинутым приемом может, извернувшись, смягчить потенциально смертельный удар, получив меньше урона. Один раз в день, когда урон от удара в бою (но не от заклинания или особой способности) может уменьшить количество его ПЗ до 0 или ниже, плут имеет право попытаться пройти испытание Реакции (СЛ которого равна нанесенному урону), чтобы смягчить удар. В случае успеха он получает только половину урона, в случае провала — полный урон.

Плут должен знать об атаке и иметь возможность на нее среагировать: если он лишен в этой ситуации модификатора Ловкости к КБ, то не может смягчить удар. Плутовская способность уклонение не применяется при смягчении удара.

Счастливый шанс (Экс): Плут, владеющий этим приемом, может раз в раунд провести внеочередную атаку по противнику, которого только что ранил в ближнем бою другой персонаж. Эта атака входит в лимит доступных плуту внеочередных атак в раунд. Даже плут с чертой Боевые рефлексы не может применять эту способность чаще одного раза в раунд.

Уклонение+ (Экс): Улучшение способности уклонение. Плут по-прежнему не получает урона в случае успешного прохождения испытания Реакции, а в случае провала получает только половину урона. Если плут беспомощен, уклонение+ не работает.

Черта: Плут может выбрать вместо воровского приема любую черту, требованиям которой отвечает.

Мастерский удар (Экс): На 20 уровне результаты атаки исподтишка становятся просто убийственными. Каждый раз, когда плут наносит урон атакой исподтишка, он выбирает один из трех эффектов, который подействует на жертву: усыпление на 1d4 часа, парализация на 2d6 раундов, смерть.

Любой из трех эффектов позволяет жертве пройти испытание Стойкости, отменяющее его при успехе. СЛ испытания равна 10 + ½ уровня плута + модификатор Интеллекта плута.

Существо, получившее мастерский удар, становится невосприимчивым к таким ударам того же плута на 24 часа независимо от успешности испытания.

Существа, невосприимчивые к урону от атак исподтишка, невосприимчивы и к этой способности.

Следопыт

Для тех, кто живет охотой, на свете есть только хищник и добыча. Следопыты — будь то разведчики, охотники за зверями или за головами — имеют много общего: выдающееся умение пользоваться оружием, навыки выслеживания даже самой хитрой добычи, а также способность, выследив, одолеть ее. Терпеливые, знающие и искусные, следопыты умеют охотиться на гуманоидов, зверей и чудовищ, пользуясь особенностями местности и специальными приемами. Одни могут заниматься выслеживанием тварей-людоедов и защитой поселений, другие же преследуют гораздо более хитрую дичь — людей.

Роль: Следопыты — подвижные бойцы, способные атаковать с дистанции или в ближнем бою, быстро нападать и быстро отступать. Их способности позволяют им наносить особенно много урона определенным типам врагов, но основная масса умений следопыта применима в бою с самыми разнообразными противниками.

Мировоззрение: любое.

КЗ: d10.

Классовые навыки

К классовым навыкам следопыта относятся Внимание (Мдр), Выживание (Мдр), Дрессировка (Хар), Верховая езда (Лвк), Запугивание (Хар), Знание (подземелья) (Инт), Знание (география) (Инт), Знание (природа) (Инт), Колдовство (Инт), Лечение (Мдр), Лазание (Сил), Ремесло (Инт), Профессия (Мдр), Плавание (Сил) и Скрытность (Лвк).

Пункты навыков за уровень: 6 + модификатор Интеллекта.

Классовые особенности

У класса следопыта есть следующие особенности.

Ношение брони и обращение с оружием: Следопыт умеет обращаться со всем простым и особым оружием, использовать легкие и средние доспехи, а также щиты (кроме башенных).

Заклятый враг (Экс): На 1 уровне следопыт выбирает тип существ из таблицы заклятых врагов. Против таких существ он получает бонус +2 к проверкам Блефа, Внимания, Выживания, Знаний и Проницательности. Он также получает против них бонус +2 к атакам и урону от оружия. Следопыт имеет право применять Знания, в которых у него нет пунктов, когда пытается опознать таких существ.

На 5 уровне и каждые пять уровней после этого (на уровнях 10, 15 и 20) следопыт может выбрать еще одного заклятого врага. При этом следопыт всякий раз выделяет одного заклятого врага из имеющихся (включая только что выбранного): все бонусы против этого врага для него увеличиваются еще на +2.

Если следопыт выбирает в качестве заклятых врагов гуманоидов или потусторонних существ, он также должен

выбрать подтип для них, как указано в таблице ниже. Список возможных типов гуманоидов не является исчерпывающим. В *«Бестиарии»* вы найдете куда больше, в этой таблице перечислены лишь самые распространенные. Если некое существо попадает в более чем одну категорию заклятых врагов, то бонусы следопыта против него не суммируются: он просто выбирает то, что выгоднее.

Выслеживание (Экс): Следопыт добавляет половину своего уровня (минимум 1) к проверкам Выживания при выслеживании.

Понимание животных (Экс): Следопыт может улучшить отношение животного к себе. Эта способность работает как проверка Дипломатии для улучшения отношения гуманоида (см. главу 4). Следопыт для получения результата проверки понимания животных бросает 1d20, добавляя уровень следопыта и модификатор Харизмы. Домашнее животное изначально обычно безразлично, а дикое — недружелюбно.

Следопыт при этом должен быть не дальше чем в 30 футах от животного. Обычно изменение отношений с животным занимает 1 минуту, но, как и с людьми, это может получиться и быстрее, и медленнее.

Следопыт также вправе применить эту способность, чтобы улучшить отношение волшебного зверя с Интеллектом 1 или 2, но на такие проверки налагается штраф –4.

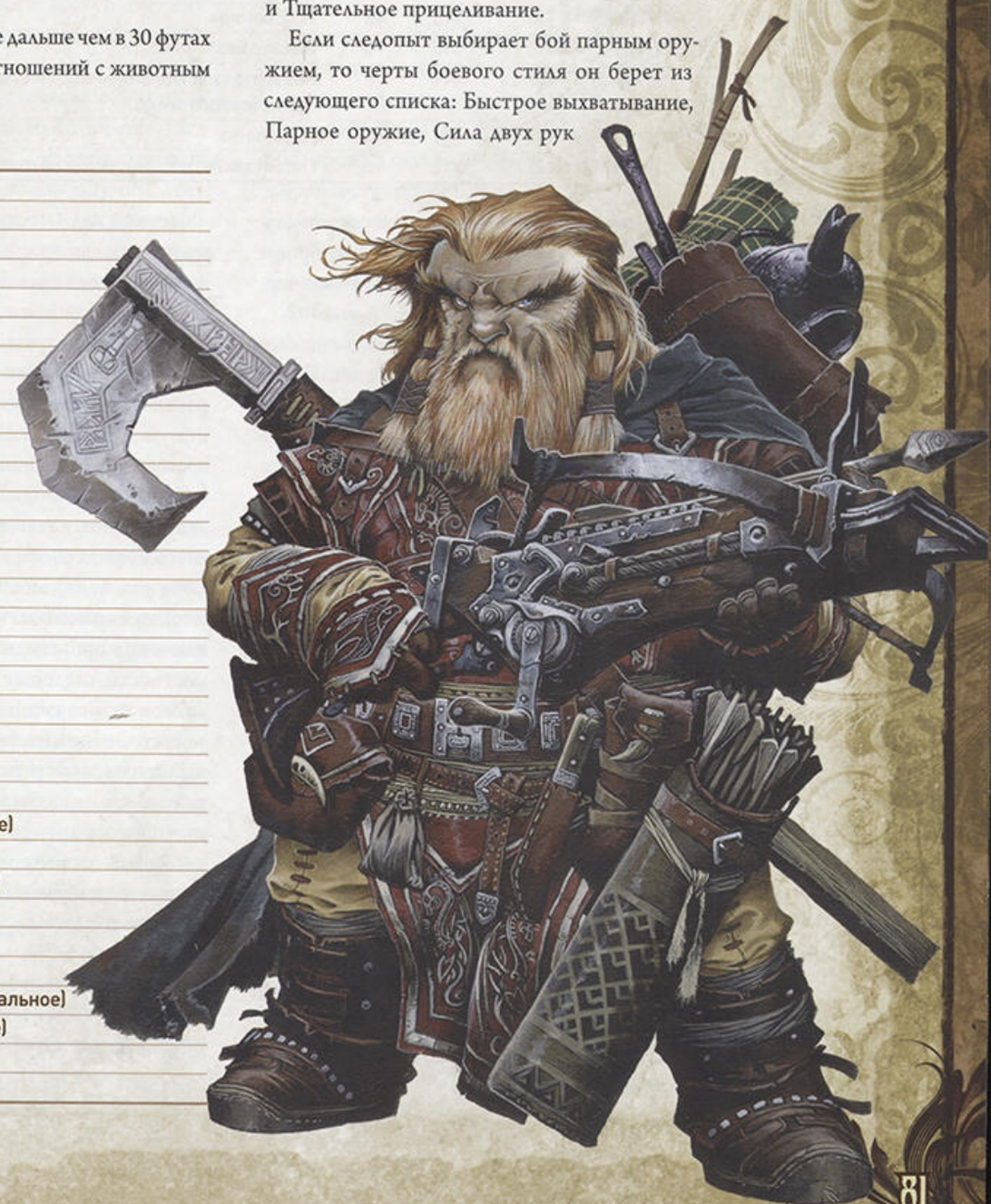
Черта боевого стиля (Экс): На 2 уровне следопыт должен выбрать себе один из двух боевых стилей — стрельбу или бой парным оружием. Освоение боевого стиля дает ему дополнительные черты на уровнях 2, 6, 10, 14 и 18. Он может выбирать черты боевого стиля, даже если не соответствует их требованиям.

Если следопыт выбрал стрельбу, то черты боевого стиля он выбирает из следующего списка: Быстрый выстрел, Дальний выстрел, Прицельная стрельба и Стрельба вблизи. На 6 уровне он добавляет к этому списку следующие черты: Залп и Прицельная стрельба+. На 10 уровне он добавляет к списку следующие черты: Выстрел на бегу и Тщательное прицеливание.

Если следопыт выбирает бой парным оружием, то черты боевого стиля он берет из следующего списка: Быстрое выхватывание, Парное оружие, Сила двух рук

Заклятые враги следопыта

Тип (подтип)
Аберрация
Волшебный зверь
Вредитель
Гуманоид (великан)
Гуманоид (подводный)
Гуманоид (гнолл)
Гуманоид (гном)
Гуманоид (гоблиноид)
Гуманоид (дварф)
Гуманоид (иной подтип)
Гуманоид (орк)
Гуманоид (полурослик)
Гуманоид (рептилоид)
Гуманоид (человек)
Гуманоид (эльф)
Гуманоидное чудовище
Дракон
Животное
Жижа
Конструкция
Нежить
Потустороннее существо (водяное)
Потустороннее существо (воздушное)
Потустороннее существо (доброе)
Потустороннее существо (земляное)
Потустороннее существо (злое)
Потустороннее существо (местное)
Потустороннее существо (огненное)
Потустороннее существо (принципиальное)
Потустороннее существо (хаотичное)
Растение
Фея



Следопыт

Уровень	БМА	Стойкость	Реакция	Воля	Прочее	Заклинания в день (по кругам) 1	2	3	4
1	+1	+2	+2	+0	Заклятый враг, выслеживание, понимание животных	—	—	—	—
2	+2	+3	+3	+0	Черта боевого стиля	—	—	—	—
3	+3	+3	+3	+1	Двужильный, излюбленная местность	—	—	—	—
4	+4	+4	+4	+1	Совместная охота	0	—	—	—
5	+5	+4	+4	+1	Второй заклятый враг	1	—	—	—
6	+6/+1	+5	+5	+2	Черта боевого стиля	1	—	—	—
7	+7/+2	+5	+5	+2	В лесу как дома	1	0	—	—
8	+8/+3	+6	+6	+2	Ищейка, вторая излюбленная местность	1	1	—	—
9	+9/+4	+6	+6	+3	Уклонение	2	1	—	—
10	+10/+5	+7	+7	+3	Третий заклятый враг, черта боевого стиля	2	1	0	—
11	+11/+6/+1	+7	+7	+3	Добыча	2	1	1	—
12	+12/+7/+2	+8	+8	+4	Камуфляж	2	2	1	—
13	+13/+8/+3	+8	+8	+4	Третья излюбленная местность	3	2	1	0
14	+14/+9/+4	+9	+9	+4	Черта боевого стиля	3	2	1	1
15	+15/+10/+5	+9	+9	+5	Четвертый заклятый враг	3	2	2	1
16	+16/+11/+6/+1	+10	+10	+5	Уклонение+	3	3	2	1
17	+17/+12/+7/+2	+10	+10	+5	Мастер незаметности	4	3	2	1
18	+18/+13/+8/+3	+11	+11	+6	Четвертая излюбленная местность, черта боевого стиля	4	3	2	2
19	+19/+14/+9/+4	+11	+11	+6	Добыча+	4	3	3	2
20	+20/+15/+10/+5	+12	+12	+6	Пятый заклятый враг, великий охотник	4	4	3	3

и Удар щитом+. На 6 уровне он добавляет к этому списку следующие черты: Парное оружие+ и Парное парирование. На 10 уровне он добавляет к списку следующие черты: Двойной удар и Парное оружие++.

Следопыт не может пользоваться преимуществами своего боевого стиля, пока облачен в тяжелый доспех. Поменять единожды выбранный стиль невозможно.

Двужильный: На 3 уровне следопыт получает черту Двужильный в качестве дополнительной.

Излюбленная местность (Экс): На 3 уровне следопыт выбирает вид местности из таблицы «Излюбленная местность». Он получает +2 к инициативе и проверкам Внимания, Выживания, Знания (география) и Скрытности, пока находится в такой местности. Путешествующий по излюбленной местности следопыт не оставляет следов, и выследить его нельзя. Однако он может оставить след нарочно, если пожелает.

На 8 уровне и каждые пять уровней спустя следопыт выбирает еще одну излюбленную местность. При этом каждый раз следопыт выделяет одну излюбленную местность из имеющихся (включая только что выбранную): все бонусы для этой местности увеличиваются еще на +2. Если некая территория попадает в более чем одну категорию излюбленной местности, то бонусы следопыта на ней не складываются: он просто выбирает то, что выгоднее.

Совместная охота (Экс): На 4 уровне следопыт получает способность эффективно заниматься охотой вместе с кем-то еще. Совместная охота бывает двух видов, по выбору следопыта. Выбор этот нельзя изменить впоследствии.

Первый вид — совместная охота с товарищами. Сделавший такой выбор следопыт может в качестве сопутствующего действия дать всем союзникам в радиусе 30 футов, которые видят или слышат его, половину своих бонусов для заклятого врага против одного существа соответствующего типа. Это преимущество работает количество раундов, равное модификатору Мудрости следопыта (минимум 1). Оно не складывается с бонусами для заклятых врагов у этих союзников; они выбирают то, что выгоднее.

Второй вид — совместная охота с верным зверем. При этом следопыт заводит себе верного зверя, выбирая его из следующего списка: барсук, верблюд, волк, змея (гадюка или удав), лошадь, некрупная кошка, пони, птица, свирепая крыса (см. «*Бестиарий*») или собака. Если приключения происходят полностью или частично в водной местности, следопыт также может выбрать акулу. Это животное становится ему надежным спутником в приключениях. Верный зверь имеет те же преимущества против заклятых врагов и на излюбленной местности, что и его хозяин. Эта классовая способность работает так же, как способность друида «верный зверь» (один из вариантов классовой особенности Связь с природой). Для расчета параметров зверя в качестве уровня друида используется уровень следопыта – 3.

Заклинания: Начиная с 4 уровня следопыт обретает способность творить сакральные заклинания из списка в главе 10. Следопыт выбирает и готовит заклинания к применению заранее. Чтобы подготовить и сотворить заклинание, он должен иметь значение Мудрости не менее

10 + круг заклинания. СЛ испытания против эффекта заклинания следопыта равна 10 + круг заклинания + модификатор его Мудрости. Подобно другим заклинателям, следопыт может применять ограниченное количество заклинаний каждого круга в день. Его базовый дневной запас заклинаний приведен в таблице «Следопыт». Кроме того, он получает дополнительные заклинания в день, если у него достаточно высокая Мудрость (см. таблицу «Модификаторы характеристики и дополнительные заклинания» на стр. 18).

Если в таблице «Следопыт» указано, что у следопыта в каком-то круге заклинаний 0 заклинаний в день, то он получает только дополнительные заклинания этого круга, если у него для этого достаточно высокая Мудрость.

Следопыт должен каждый день тратить 1 час на медитацию, чтобы восстановить свой запас заклинаний. Он может подготавливать и применять любые заклинания из списка следопыта, если они относятся к доступному ему кругу, но он должен выбрать заклинания при подготовке во время ежедневной медитации.

До 3 уровня у следопыта нет УЗ. Начиная с 4 уровня у него появляется УЗ, равный его уровню следопыта – 3.

В лесу как дома (Экс): Начиная с 7 уровня следопыт может беспрепятственно двигаться по любому подлеску (включая колючие кустарники, заросли и иную подобную местность) со своей обычной скоростью, не получая урона. Магически созданные или заколдованные заросли и колючки действуют на него по обычным правилам.

Ищейка (Экс): Начиная с 8 уровня следопыт не получает –5 к проверкам Выживания, когда идет по следу с обычной скоростью. Идя по следу с двойной скоростью, он получает всего –10 вместо –20.

Уклонение (Экс): Начиная с 9 уровня следопыт имеет шанс увернуться даже от самых необычных и магических воздействий. Если следопыт подвергается воздействию, позволяющему пройти испытание Реакции для уменьшения урона вдвое, то в случае успеха он не получает урона вовсе. Если следопыт беспомощен, уклонение не работает. Следопыт в тяжелых доспехах не может применять эту способность.

Добыча (Экс): На 11 уровне следопыт может в качестве основного действия объявить своей добычей одно существо в пределах видимости. Выслеживая такую добычу, следопыт может при проверке Выживания без броска кости взять результат 10, двигаясь с обычной скоростью без штрафов. Кроме того, он получает бонус +2 (интуитивный) к проверкам атаки, атакуя добычу, а все критические удары автоматически подтверждаются. Следопыт может гнаться одновременно только за одной добычей, и она должна принадлежать к одному из видов его заклятых врагов. Следопыт способен отменить эффекты этой способности в любой момент (свободное действие), но после этого не сможет выбрать новую добычу в течение 24 часов. Если следопыт получил доказательство, что его добыча мертва, он может выбрать новую через час.

Излюбленная местность

- Болото
- Вода (как на поверхности, так и на глубине)
- Города (здания, улицы, канализации)
- Горы (включая холмы)
- Джунгли
- Другой план (выберите любой, кроме Материального)
- Лес (лиственный и хвойный)
- Подземелья (пещеры и подземные постройки)
- Пустыня (песчаная и каменистая)
- Равнины
- Холодные края (ледники, снега, тундра)

Камуфляж (Экс): Следопыт 12 уровня или выше может применять Скрытность, чтобы прятаться в любой своей излюбленной местности, даже если она не дает ему укрытия и нет оснований считать видимость плохой.

Уклонение+ (Экс): Начиная с 16 уровня способность следопыта уклоняться от опасностей совершенствуется. Следопыт по-прежнему не получает урона в случае успешного испытания Реакции и к тому же получает всего половину урона в случае провала. Если следопыт беспомощен, способность не работает.

Мастер незаметности (Экс): Находясь в любой своей излюбленной местности, следопыт 17 уровня и выше может применять Скрытность, даже когда на него смотрят.

Добыча+ (Экс): На 19 уровне способность следопыта преследовать добычу совершенствуется. Теперь для выбора добычи ему требуется свободное действие, и он может, выслеживая ее, при проверке Выживания без броска кости взять результат 20, двигаясь с обычной скоростью без штрафов. Его интуитивный бонус для атак, направленных на добычу, увеличивается до +4. Если добыча мертва или следопыт отменил охоту, он может назначить новую всего через 10 минут.

Великий охотник (Экс): На 20 уровне следопыт становится великим охотником. Применяя Выживание для выслеживания, он всегда двигается с полной скоростью и без штрафов. Он также может в качестве основного действия провести одиночную атаку с полным БМА по заклятому врагу. При попадании его цель получает обычный урон, а также должна пройти проверку Стойкости: в случае провала она умирает. СЛ такой проверки равна 10 + ½ уровня следопыта + модификатор его Мудрости. Следопыт может вместо этого выбрать нанести несмертельный урон, равный текущим ПЗ существа. Успешное прохождение испытания предотвращает получение этого урона. Следопыт может применять эту способность раз в день против каждого имеющегося у него типа заклятых врагов, но не более одного раза против конкретного существа в течение 24 часов.

Чародей

Наследники врожденной магии, избранники богов, потомки чудовищ, пешки судьбы или просто ошибки природы — чародеи носят в себе магию и обладают силой, доступной мало кому из смертных.

Их врожденная магия опасна и в любой момент может вырваться из-под контроля, поэтому они неустанно работают над собой, постепенно усмиряя и раскрывая свой дар и достигая небывалых высот на поприще колдовства. Чародеи наделены очень разными способностями — и очень по-разному ими пользуются. Одни пытаются контролировать свои силы при помощи медитаций и железной дисциплины, становясь в итоге хозяевами своего дара; другие полностью отдаются магии, позволяя ей управлять своей жизнью, что нередко приводит к разрушительным последствиям.

В любом случае чародеи живут тем, что другие заклинатели с трудом осваивают за многие годы: для них магия — это сама жизнь, а не искусство, которому они учились с большим трудом.

Роль: Чародеи знают мало заклинаний, но умеют применять их часто, что делает их устрашающей боевой силой. По мере расширения своего репертуара чар они обнаруживают новые и необычные способы их применения, редко замечаемые другими заклинателями. Благодаря своему наследию чародеи получают дополнительные способности, отличающие их друг от друга.

Мировоззрение: Любое.

КЗ: d6.

Классовые навыки

К классовым навыкам чародея относятся Блеф (Хар), Запугивание (Хар), Знание (магия) (Инт), Использование магических устройств (Хар), Колдовство (Инт), Оценка (Инт), Полет (Лвк), Профессия (Мдр) и Ремесло (Инт).

Пункты навыков за уровень: 2 + модификатор Интеллекта.

Классовые особенности

У класса чародея есть следующие особенности.

Ношение брони и обращение с оружием: Чародей умеет обращаться со всем простым оружием, но не может использовать доспехи и щиты. Доспехи мешают чародеям делать жесты, необходимые для применения заклинаний, что может привести к провалу при их сотворении (см. «Мистические заклинания и ношение доспехов» на стр. 49).

Заклинания: Чародей умеет творить мистические заклинания из списка в главе 10. Он может сотворить любое известное ему заклинание, не готовя его заранее. Чтобы освоить или применить заклинание, чародею нужно значение Харизмы, равное минимум 10 + круг заклинания. СЛ испытания против заклинаний чародея равна 10 + круг заклинания + модификатор его Харизмы.

Подобно другим заклинателям, чародей может применять ограниченное количество заклинаний каждого круга в день. Его базовый дневной запас заклинаний приведен в таблице «Чародей» на стр. 86.

Кроме того, он получает дополнительные заклинания в день, если у него достаточно высокая Харизма (см. таблицу «Модификаторы характеристики и дополнительные заклинания» на стр. 18).

Каждый чародей знает весьма ограниченное количество заклинаний. На 1 уровне он узнает четыре заклинания 0 круга и два — 1 круга (по своему выбору). На каждом следующем уровне он изучает одно или более новых заклинаний, как показано в таблице «Количество известных чародею заклинаний» на стр. 85. В отличие от количества заклинаний в день, количество известных чародею заклинаний от его Харизмы не зависит: цифры в таблице

фиксированные. Эти заклинания можно взять как из общего списка чародея/волшебника, так и получить из необычных источников.

Начиная с 4 уровня и далее на каждом четном уровне (6, 8 и т. д.) чародей может заменить одно из известных ему заклинаний каким-то другим. При этом он теряет прежнее и получает взамен новое. Круг обоих заклинаний должен быть одинаковым. Каждый раз чародей может заменить только одно заклинание и выбирает, делать ли это, в тот момент, когда получает новые заклинания на этом уровне.

В отличие от волшебника или жреца, чародею нет нужды заранее готовить свои заклинания. Он всегда может сотворить любое известное ему заклинание, если еще не израсходовал свой дневной запас чар соответствующего круга.

Наследие: У каждого чародея есть внутренний источник магии, от которого исходят его заклинания, дополнительные черты, дополнительный классовый навык и другие способности. Этот источник обычно появляется благодаря кровному родству с волшебным существом или особым его участием в семейной истории чародея. Возможно, чародей состоит в дальнем родстве с драконом, а быть может, его дедушка заключил сделку с дьяволом. Каким бы ни был источник, влияние наследия проявляется по мере набора чародеем опыта. Свое наследие он выбирает на 1 уровне чародея, и этот выбор нельзя впоследствии изменить.

На 3 уровне и каждые два уровня после этого чародей получает дополнительное заклинание, зависящее от его наследия. Эти чары идут в дополнение к тем, что указаны в таблице «Количество известных чародею заклинаний». Их нельзя заменять на другие на более высоких уровнях.

На 7 уровне и каждые шесть уровней после этого чародей получает дополнительную черту, выбранную из списка, соответствующего его наследию. Чародей должен соответствовать всем требованиям такой черты.

Фокусы: Чародеи знают некоторое количество фокусов (заклинаний 0 круга), как указано в таблице «Количество известных чародею заклинаний». Эти заклинания похожи на любые другие, но они не тратятся при применении, и их можно использовать сколько угодно раз в день.

Заклинания без реагентов: На 1 уровне чародей получает черту Заклинания без реагентов в качестве дополнительной.

Количество известных чародею заклинаний

	Количество известных заклинаний (по кругам)									
Уровень	**0**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**
1	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	5	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
4	6	3	1	—	—	—	—	—	—	—
5	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—
6	7	4	2	1	—	—	—	—	—	—
7	7	5	3	2	—	—	—	—	—	—
8	8	5	3	2	1	—	—	—	—	—
9	8	5	4	3	2	—	—	—	—	—
10	9	5	4	3	2	1	—	—	—	—
11	9	5	5	4	3	2	—	—	—	—
12	9	5	5	4	3	2	1	—	—	—
13	9	5	5	4	4	3	2	—	—	—
14	9	5	5	4	4	3	2	1	—	—
15	9	5	5	4	4	4	3	2	—	—
16	9	5	5	4	4	4	3	2	1	—
17	9	5	5	4	4	4	3	3	2	—
18	9	5	5	4	4	4	3	3	2	1
19	9	5	5	4	4	4	3	3	3	2
20	9	5	5	4	4	4	3	3	3	3

Наследие чародеев

Приведенные ниже примеры наследия представляют лишь некоторые из возможных источников сил чародеев. Если не указано иного, то считается, что у большинства чародеев мистическое наследие.

Демоническое наследие

Несколько поколений назад ваши предки подверглись демоническому влиянию. Оно проявляется во всех ваших родственниках, но в вас особенно сильно. Такое наследие часто подталкивает к хаосу или злу, но ваша собственная судьба (и мировоззрение) зависят только от вас.

Классовый навык: Знание (планы).

Дополнительные заклинания: *устрашение (3), бычья сила (5), ярость (7), каменная кожа (9), возвращение (11), трансформация (13), высшая телепортация (15), нечестивая аура (17), призыв чудовища IX (19).*

Дополнительные черты: Бойня, Внушительная стойкость, Мощное заклинание, Разрушение+, Сокрушительный удар, Таран+, Усиленный призыв, Эксперт (Знание (планы)).

Талант наследия: Когда вы применяете заклинание подшколы призывания, все призванные существа получают СУ/добро, равное ½ вашего уровня чародея (минимум 1). Это СУ не складывается с любым имеющимся у таких существ СУ.

Дары наследия: Некоторые считают вас одержимым, но вы-то знаете, что это не так. Демоническое влияние вашей крови растет, и вы обретаете все новые силы.

Когти (Св): На 1 уровне вы можете отращивать когти в качестве свободного действия. Они считаются естественным оружием и позволяют вам проводить в качестве полной атаки две атаки с вашим полным БМА. При попадании когти наносят 1d4 урона каждый (1d3, если вы небольшого размера) плюс модификатор Силы.

На 5 уровне эти когти становятся магическим оружием, что учитывается при преодолении СУ.

Чародей

Уровень	БМА	Стойкость	Реакция	Воля	Прочее	Заклинания в день (по кругам)								
						1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+0	+0	+0	+2	Дар наследия, фокусы, заклинания без реагентов	3	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+1	+0	+0	+3		4	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+1	+1	+1	+3	Дар наследия, заклинание наследия	5	—	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	+1	+1	+4		6	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+2	+1	+1	+4	Заклинание наследия	6	4	—	—	—	—	—	—	—
6	+3	+2	+2	+5		6	5	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	+2	+2	+5	Черта наследия, заклинание наследия	6	6	4	—	—	—	—	—	—
8	+4	+2	+2	+6		6	6	5	3	—	—	—	—	—
9	+4	+3	+3	+6	Дар наследия, заклинание наследия	6	6	6	4	—	—	—	—	—
10	+5	+3	+3	+7		6	6	6	5	3	—	—	—	—
11	+5	+3	+3	+7	Заклинание наследия	6	6	6	6	4	—	—	—	—
12	+6/+1	+4	+4	+8		6	6	6	6	5	3	—	—	—
13	+6/+1	+4	+4	+8	Черта наследия, заклинание наследия	6	6	6	6	6	4	—	—	—
14	+7/+2	+4	+4	+9		6	6	6	6	6	5	3	—	—
15	+7/+2	+5	+5	+9	Дар наследия, заклинание наследия	6	6	6	6	6	6	4	—	—
16	+8/+3	+5	+5	+10		6	6	6	6	6	6	5	3	—
17	+8/+3	+5	+5	+10	Заклинание наследия	6	6	6	6	6	6	6	4	—
18	+9/+4	+6	+6	+11		6	6	6	6	6	6	6	5	3
19	+9/+4	+6	+6	+11	Черта наследия, заклинание наследия	6	6	6	6	6	6	6	6	4
20	+10/+5	+6	+6	+12	Дар наследия	6	6	6	6	6	6	6	6	6

На 7 уровне базовый урон от когтей возрастает до 1d6, если вы среднего размера, и до 1d4, если небольшого.

На 11 уровне эти когти становятся *огненным* оружием и наносят при попадании дополнительно 1d6 урона огнем.

Вы можете применять эту способность 3 + модификатор вашей Харизмы раундов в день. Эти раунды необязательно должны идти подряд.

Демоническая устойчивость (Экс): На 3 уровне вы получаете устойчивость 5 к электричеству и +2 к испытаниям против яда.

На 9 уровне устойчивость к электричеству увеличивается до 10, а бонус к испытаниям против яда до +4.

Сила Бездны (Экс): На 9 уровне вы получаете +2 (врожденый) к Силе. Этот модификатор возрастает до +4 на 13 уровне и до +6 на 17.

Больше призванных (Св): Начиная с 15 уровня, когда вы используете заклинание *призыв чудовища* и призываете существ подтипа «демон» или с шаблоном «бестия», появляется на одно соответствующее существо больше.

Демоническая мощь (Св): На 20 уровне сила Бездны преисполняет вас. У вас появляется невосприимчивость к электричеству и яду, устойчивость 10 к кислоте, холоду и огню, а также телепатия, позволяющая вам общаться с любым существом, говорящим на каком-либо языке, в пределах 60 футов.

Драконье наследие

Среди ваших предков был дракон, и его древняя магия течет в ваших жилах.

Классовый навык: Внимание.

Дополнительные заклинания: *магический доспех (3), устойчивость к стихии (5), полет (7), ужас (9), устойчивость к магии (11), облик дракона I (13), облик дракона II (15), облик дракона III (17), желание (19).*

Дополнительные черты: Бой вслепую, Быстрое заклинание, Внушительная стойкость, Живучесть, Сокрушительный удар, Улучшенная инициатива, Эксперт (Знание (магия)), Эксперт (полет).

Талант наследия: Когда вы творите заклинание с дескриптором стихии, соответствующим виду вашего драконьего наследия, это заклинание наносит +1 пункт урона за каждую кость, бросаемую при определении урона.

Дары наследия: Вы носитель силы дракона, которая может проявиться по-разному. На 1 уровне вы выбираете один вид цветного или металлического дракона (см. *«Бестиарий»*). Изменить этот выбор впоследствии нельзя. В зависимости от выбранного вида дракона вы получаете устойчивость к определенным типам стихий, а также возможность наносить дополнительный урон.

Когти (Св): На 1 уровне вы можете отращивать когти в качестве свободного действия. Они считаются естественным

Вид дракона	Вид стихии	Форма дыхания
Белый	Холод	30-футовый конус
Зеленый	Кислота	30-футовый конус
Красный	Огонь	30-футовый конус
Синий	Электричество	60-футовая линия
Черный	Кислота	60-футовая линия
Бронзовый	Электричество	60-футовая линия
Золотой	Огонь	30-футовый конус
Латунный	Огонь	60-футовая линия
Медный	Кислота	60-футовая линия
Серебряный	Холод	30-футовый конус

оружием и позволяют вам наносить в качестве полной атаки две атаки с вашим полным БМА. При попадании когти наносят 1d4 урона (1d3, если вы небольшого размера), плюс модификатор Силы.

На 5 уровне эти когти становятся волшебными и учитываются при преодолении СУ как магическое оружие.

На 7 уровне базовый урон от них возрастает до 1d6, если вы среднего размера, и до 1d4, если небольшого.

На 11 уровне при попадании эти когти наносят дополнительно 1d6 урона от стихии, соответствующей вашему дракону-предку.

Вы можете применять эту способность 3 + модификатор вашей Харизмы раундов в день. Эти раунды необязательно должны идти подряд.

Драконья устойчивость (Экс): На 3 уровне вы получаете устойчивость 5 к стихии, соответствующей вашему виду дракона, и бонус +1 (естественная броня) к КБ.

На 9 уровне ваша устойчивость к стихии возрастает до 10, а бонус к КБ до +2.

На 15 уровне ваш бонус к КБ возрастает до +4.

Губительное дыхание (Св): На 9 уровне у вас появляется губительное дыхание, способное нанести 1d6 урона за уровень чародея стихией, соответствующей вашему виду дракона. Попавшие в зону губительного дыхания проходят испытание Реакции, чтобы уменьшить урон вдвое. СЛ испытания равна 10 + ½ уровня чародея + модификатор вашей Харизмы. Форма губительного дыхания зависит от вида дракона (как указано в таблице выше). На 9 уровне вы можете применять эту способность один раз в день, на 17 уровне — два раза в день, на 20 уровне — три раза в день.

Крылья (Св): На 15 уровне у вас на спине вырастают кожистые драконьи крылья (основное действие), дающие вам скорость полета 60 футов и среднюю маневренность. Вы можете убирать эти крылья (свободное действие).

Мощь змея (Св): На 20 уровне ваше драконье наследие проявляется в полной мере. Вы получаете слепое чутье (60 футов), невосприимчивость к параличу, сну и урону от стихии, соответствующей вашему виду дракона.

ДЬЯВОЛЬСКОЕ НАСЛЕДИЕ

Когда-то ваш предок заключил сделку с дьяволом, и это до сих пор влияет на жизнь вашей семьи. Вам это влияние дает особые силы и способности. Хотя вы все еще хозяин своей судьбы, всегда есть риск, что ваш путь все-таки приведет вас в Преисподнюю.

Классовый навык: Дипломатия.

Дополнительные заклинания: *защита от добра (3), опаляющий луч (5), внушение (7), приворот (чудовище) (9), подчинение гуманоида (11), потусторонний слуга (только дьяволы и существа с шаблоном «бестия») (13), высшая телепортация (15), слово силы: шок (17), метеориты (19).*

Дополнительные черты: Бой вслепую, Длительное заклинание, Защитная стойка, Обманщик, Преодолевающая магия, Разоружение+, Стальная воля, Эксперт (Знание (планы)).

Талант наследия: Когда вы творите заклинание подшколы обольщения, СЛ испытаний им возрастает на +2.

Дары наследия: Вы можете обращаться к силам Преисподней, однако вы не защищены от ее тлетворного влияния. Все имеет свою цену.

Тлетворное прикосновение (Пс): На 1 уровне вы можете, проведя по противнику в ближнем бою атаку касанием, ввести его в состояние потрясения (см. стр. 602) на количество раундов, равное ½ вашего уровня чародея (минимум 1). Потрясенные существа при этом излучают ауру зла, как если бы они были злыми потусторонними существами (см. *определение мировоззрения: зло*). Эффекты нескольких тлетворных прикосновений не складываются, но увеличивают длительность. Вы можете применять эту способность 3 + модификатор вашей Харизмы раз в день.

Дьявольская устойчивость (Экс): На 3 уровне вы получаете устойчивость 5 к огню и +2 к испытаниям против ядов. На 9 уровне ваша устойчивость к огню возрастает до 10, а модификатор к испытаниям против ядов до +4.

Адское пламя (Пс): На 9 уровне вы можете вызвать столп адского пламени — взрыв радиусом 10 футов, наносящий 1d6 урона от огня за уровень чародея. Все, кто оказываются в этом столпе, должны пройти испытание Реакции, чтобы уменьшить урон вдвое. Добрые существа, провалившие испытание, оказываются потрясены на количество раундов, равное вашему уровню чародея. СЛ испытания равна 10 + ½ вашего уровня чародея + модификатор вашей Харизмы. На 9 уровне вы можете применять эту способность один раз в день, на 17 уровне — два раза в день, на 20 уровне — три раза в день. Дистанция действия этой способности равна 60 футам.

Черные крылья (Св): На 15 уровне вы можете в качестве основного действия отращивать кожистые крылья, как у летучей мыши, позволяющие летать со скоростью 60 футов и средней маневренностью. Эти крылья можно убрать (свободное действие).

Мощь Преисподней (Св): На 20 уровне вы преисполняетесь темной силы, обретая невосприимчивость к огню и яду, устойчивость 10 к кислоте и холоду, а также способность видеть в любой темноте на расстоянии до 60 футов.

Загробное наследие

Ваше наследие — могильный холод. Возможно, кто-то из ваших предков стал личем или вампиром, а может, вы сами родились мертвым и только потом ожили. В любом случае смерть теперь сопровождает вас всюду.

Классовый навык: Знание (религия).

Дополнительные заклинания: *ледяное прикосновение (3), ложная жизнь (5), касание вампира (7), оживить мертвецов (9), волна усталости (11), упокоение нежити (13), палец смерти (15), жуткое иссушение (17), вытягивание жизни (19).*

Дополнительные черты: Безжестовое заклинание, Боевая магия, Двужильный, Живучесть, Крепкий орешек, Любимая школа магии, Стальная воля, Эксперт (Знание (религия)).

Талант наследия: Ваши заклинания, действующие на разум гуманоидов, могут производить эффект и на нежить, если она материальна и при жизни была гуманоидом.

Дары наследия: Вы можете обращаться к силам смерти. Однако чем больше вы обращаетесь к ним, тем больше рискуете сами превратиться в умертвие.

Могильное прикосновение (Пс): Начиная с 1 уровня вы можете в качестве основного действия совершить в ближнем бою атаку касанием, от которой живое существо становится потрясенным на количество раундов, равное ½ вашего уровня чародея (минимум 1). Если вы касаетесь уже потрясенного существа, оно становится напуганным (см. стр. 601) на 1 раунд, если количество его КЗ меньше, чем ваш уровень чародея. Вы можете применять эту способность 3 + модификатор вашей Харизмы раз в день.

Дар смерти (Св): На 3 уровне у вас появляется устойчивость 5 к холоду и СУ 5/– от несмертельного урона. На 9 уровне ваша устойчивость к холоду увеличивается до 10, а СУ от несмертельного урона до 10/–.

Мертвая хватка (Пс): Начиная с 9 уровня вы можете призывать из земли множество костяных рук, хватающих и рвущих когтями ваших врагов. Они появляются из-под земли в пределах дистанции 60 футов от вас в виде взрыва радиусом 20 футов. Все в этой области получают 1d6 режущего урона за ваш уровень чародея. Если они успешно проходят испытание Реакции, то получают только половину урона. Те, кто не прошел испытание, теряют способность перемещаться на 1 раунд. СЛ испытания равна 10 + ½ вашего уровня чародея + модификатор вашей Харизмы. Через 1 раунд руки исчезают. Руки могут появиться только из твердой поверхности. С 9 уровня вы можете применять эту способность один раз в день, с 17 уровня — два раза в день, со 20 уровня — три раза в день.

Бесплотная форма (Пс): Начиная с 15 уровня вы можете становиться бестелесным на 1 раунд за уровень чародея. При этом вы временно начинаете относиться к подтипу «бестелесный».

Будучи бестелесным, вы получаете только половину урона от волшебных материальных источников и не получаете урона от неволшебного оружия и предметов. Ваши собственные заклинания также наносят лишь половину обычного урона материальным существам; те, что урона не наносят, работают как обычно. Вы можете применять эту способность один раз в день.

Один из нас (Экс): Начиная с 20 уровня ваше тело подвергается тлению (как именно это выглядит, вы определяете сами). Нежить считает вас за своего. У вас появляется невосприимчивость к холоду, несмертельному урону, параличу и сну. Кроме того, вы получаете СУ 5/–. Неразумная нежить вас не замечает, если вы ее не атакуете. Также у вас появляется бонус +4 (боевой дух) к испытаниям против заклинаний и псевдозаклинаний нежити.

Мистическое наследие

Ваша семья издавна занималась магией и мистическими искусствами. Хотя многие из ваших родственников были волшебниками, сами вы освоили магию без специального обучения.

Классовый навык: Знание (одно любое).

Дополнительные заклинания: *опознание (3), невидимость (5), рассеивание магии (7), дверь в пространстве (9), дальний перелет (11), истинное зрение (13), высшая телепортация (15), слово силы: шок (17), желание (19).*

Дополнительные черты: Безжестовое заклинание, Боевая магия, Любимая школа магии, Мастер контрзаклинаний, Написание свитков, Стальная воля, Улучшенная инициатива и Эксперт (Знание (магия)).

Талант наследия: Когда вы применяете метамагическую черту, увеличивающую круг заклинания хотя бы на один, СЛ испытаний против этого заклинания возрастает на +1. Этот модификатор не применяется дважды к одному заклинанию и не складывается с полученным от черты Повышенного заклинания.

Дары наследия: Магия дается вам легко, но чем дальше, тем сложнее не позволить ей овладеть вами.

Мистическая связь (Св): На 1 уровне вы обретаете мистическую связь, как у волшебника уровня, равного вашему уровню чародея. Классы чародея и волшебника для вас складываются при определении свойств вашего фамильяра или предмета силы. Вы не можете при этом иметь одновременно и фамильяра, и предмет силы. Правила по мистической связи вы найдете на стр. 44.

Раз в день ваш предмет силы позволяет вам дополнительный раз применить любое известное вам заклинание (в отличие от волшебника, который с помощью предмета силы может применить любое заклинание из своей книги заклинаний).

Адепт метамагии (Экс): На 3 уровне вы можете применять одну известную вам метамагическую черту, не увеличивая время сотворения заклинания. При этом вы

все равно используете ячейку более высокого круга. Эту способность вы можете применять один раз в день на 3 уровне и еще по разу в день за каждые четыре уровня чародея выше 3, до максимума в 5 раз в день на 19 уровне. На 20 уровне эта способность заменяется мистическим апофеозом.

Новые чары (Экс): На 9 уровне вы можете добавить к известным вам заклинаниям любое из списка чародея/волшебника. Это заклинание должно быть доступного вам круга.

Вы также осваиваете одно дополнительное заклинание на 13 и 17 уровнях.

Сильная школа (Экс): На 15 уровне вы выбираете одну школу магии. СЛ испытаний против ваших заклинаниями этой школы увеличивается на 2. Этот бонус складывается с полученным от черты Любимой школы магии.

Мистический апофеоз (Экс): На 20 уровне ваше тело наполняется мистической силой. Вы можете применять любые метамагические черты, не увеличивая время сотворения заклинания, хотя вам по-прежнему нужны для этого ячейки более высокого круга. Применяя волшебные предметы с зарядами, вы можете вместо их зарядов применять ячейки заклинаний. За каждые три круга потраченных ячеек вы экономите один заряд многозарядного предмета.

НАСЛЕДИЕ ФЕЙ

Переменчивая и капризная сила фей передается в вашей семье либо благодаря родству с волшебным народом, либо благодаря его чарам.

Вы эмоциональнее многих и с одинаковой легкостью впадаете в ярость и предаетесь радости.

Классовый навык: Знание (природа).

Дополнительные заклинания: *опутывание (3), безудержный смех (5), глубокий сон (7), яд (9), древесный путь (11), обманка (13), эфирная дверь (15), безудержная пляска (17), метаморфоза (19).*

Дополнительные черты: Быстрое заклинание, Стрельба вблизи, Подвижность, Молниеносная реакция, Прицельная стрельба, Уворот, Улучшенная инициатива, Эксперт (Знание (природа)).

Талант наследия: Когда вы творите заклинание подшколы принуждения, увеличьте СЛ испытания против этого заклинания на 2.

Дары наследия: У вас особая связь с природой, и со временем она становится только сильнее, влияя на вашу магию.

Смешинка (Пс): На 1 уровне вы можете атакой касанием в ближнем бою заставить существо безудержно смеяться 1 раунд. Оно при этом может предпринять только сопутствующее действие, но защищается как обычно. Существо, попавшее под действие смешинки, становится невосприимчивым к ее эффектам на 24 часа. Вы можете применять эту способность 3 + модификатор вашей Харизмы раз в день. Это эффект, действующий на разум.

В лесу как дома (Экс): Начиная с 3 уровня вы можете беспрепятственно двигаться по любому подлеску (включая колючие кустарники, заросли и иную подобную местность) со своей обычной скоростью, не получая урона. Магически созданные или заколдованные заросли и колючки действуют на вас по обычным правилам.

Отвод глаз (Пс): Начиная с 9 уровня вы можете становиться невидимым (как при действии заклинания *высшая невидимость*) на количество раундов в день, равное вашему уровню чародея. Эти раунды необязательно должны идти подряд.

Магия фей (Св): Начиная с 15 уровня вы можете перебросить кость при любой проверке УЗ для преодоления УкМ. Применять эту способность можно после броска кости, но перед объявлением результатов. Вы принимаете результат второго броска, даже если он хуже. Применять эту способность вы можете неограниченное количество раз в день.

Душа феи (Св): Начиная с 20 уровня мир фей окончательно овладевает вашей душой. У вас появляется невосприимчивость к яду и СУ 10/холодное железо. Существа с типом «животное» на вас не нападают, если их к этому не принуждают магически. Один раз в день вы можете применять *путь в тенях* в качестве псевдозаклинания, используя свой уровень чародея в качестве УЗ.

НЕБЕСНОЕ НАСЛЕДИЕ

Ваш род благословили небесные силы, воплотившись в вашем предке или как-то иначе вмешавшись в вашу жизнь. Хотя их дары подталкивают вас к пути добра, вы все же сами являетесь владыкой своей судьбы (и мировоззрения).

Классовый навык: Лечение.

Дополнительные заклинания: *благословение (3), устойчивость к стихии (5), магический круг против зла (7), снятие проклятия (9), огненный столп (11), высшее рассеивание магии (13), изгнание (15), солнечная вспышка (17), врата (19).*

Дополнительные черты: Бой верхом, Длительное заклинание, Подвижность, Стальная воля, Уворот, Удар на скаку, Фехтование, Эксперт (Знание (религия)).

Талант наследия: Когда вы применяете заклинание подшколы призывания, все призванные существа получают СУ/зло, равное ½ вашего уровня чародея (минимум 1). Оно не складывается с любым имеющимся у таких существ СУ.

Дары наследия: Ваше небесное наследие дает вам великие силы, но у них есть цена. Существа с Верхних планов пристально следят за вашими действиями.

Небесный огонь (Пс): Начиная с 1 уровня вы можете в качестве основного действия выпустить луч небесного огня

в любого противника в радиусе 30 футов от вас, попав по нему дистанционной атакой касанием. Злым существам этот луч наносит 1d4 урона + 1 за каждые два уровня чародея. Этот урон является сакральным, от него не защищают устойчивость или невосприимчивость к какой-либо энергии.

Добрым существам такой луч восстанавливает 1d4 ПЗ + 1 за каждые два уровня чародея; каждое доброе существо может таким образом быть исцелено не более одного раза в день. На нейтральных существ этот луч не действует. Вы можете применять эту способность 3 + модификатор вашей Харизмы раз в день.

Небесная устойчивость (Экс): На 3 уровне вы получаете устойчивость 5 к кислоте и холоду. На 9 уровне она увеличивается до 10.

Небесные крылья (Св): На 9 уровне вы получаете способность ненадолго обретать перистые крылья и летать в течение количества минут в день, равного уровню чародея, со скоростью 60 и хорошей маневренностью. Эти минуты необязательно должны идти подряд, но общее время нельзя дробить на интервалы менее минуты.

Непреклонность (Св): Начиная с 15 уровня вы можете перебросить только что брошенную кость при совершении одного из следующих действий: атака, прохождение испытания, проверка навыка или характеристики.

Эту способность можно применять после броска игральной кости, но только перед тем, как ведущий объявит результаты.

Вы принимаете результат второго броска, даже если он хуже. Эту способность можно применять 1 раз в день.

Вознесение (Св): На 20 уровне небесная сила преисполняет вас. Вы становитесь невосприимчивы к кислоте, холоду и окаменению. Вы также получаете устойчивость 10 к электричеству и огню, а также бонус +4 (народ) к испытаниям против ядов. Теперь вы можете пользоваться способностью небесных крыльев сколько угодно времени.

Наконец, вы обретаете способность беседовать с любым существом, которое умеет говорить на каком-либо языке (как под действием заклинания *полиглот*).

ПРОТИВОЕСТЕСТВЕННОЕ НАСЛЕДИЕ

В вас течет кровь странных и чуждых существ. Вы причудливо мыслите и находите неожиданные решения проблем. Со временем наследие начинает проявляться и в самом вашем теле.

Классовый навык: Знание (подземелья).

Дополнительные заклинания: *увеличение гуманоида (3), увидеть невидимое (5), полиглот (7), черные щупальца (9), слабоумие (11), вуаль (13), планарный переход (15), сокрытие разума (17), метаморфоза (19).*

Дополнительные черты: Безмолвное заклинание, Боевая магия, Захват+, Мастер кулачного боя, Разоружение+, Стальная воля, Улучшенная инициатива, Эксперт (Знание (подземелья)).

Талант наследия: Когда вы применяете заклинание подшколы полиморфизма, увеличивайте его длительность на 50% (минимум 1 раунд).

Этот эффект не складывается с эффектом, полученным от черты Длительного заклинания.

Дары наследия: Чародеи с противоестественным наследием постепенно проявляют свою чуждость все больше и больше, хотя заметить это можно, только когда они активно используют свои способности.

Кислотный луч (Пс): Начиная с 1 уровня вы можете в качестве основного действия выпустить в цель в радиусе 30 футов от вас кислотный луч. Это является дистанционной атакой касанием. Луч наносит 1d6 урона кислотой + 1 за каждые два уровня чародея.

Вы можете применять эту способность 3 + модификатор вашей Харизмы раз в день.

Длинные конечности (Экс): На 3 уровне ваша зона досягаемости увеличивается на 5 футов для атак касанием в ближнем бою. Контролируемая вами зона при этом не увеличивается. На 11 уровне она увеличивается еще на 5 футов (суммарно 10), а на 17 — еще на 5 (суммарно на 15).

Необычная анатомия (Экс): На 9 уровне ваша анатомия меняется, что дает вам 25%-ный шанс избежать критического удара или атаки исподтишка (они будут считаться обычным попаданием). На 13 уровне этот шанс возрастает до 50%.

Противоестественное сопротивление (Св): На 15 уровне вы получаете УкМ, равную уровню чародея + 10.

Неестественное тело (Экс): На 20 уровне строение вашего тела неестественно преображается. Теперь вы невосприимчивы к критическим ударам и атакам исподтишка. Кроме того, у вас появляется слепозрение (60 футов) и снижение урона 5/–.

СТИХИЙНОЕ НАСЛЕДИЕ

Сила стихии живет в вас, и вам непросто управлять ее яростью. Возможно, среди ваших предков было потустороннее существо-элементаль или же ваши родственники попали под воздействие редкого стихийного эффекта.

Классовый навык: Знание (планы).

Дополнительные заклинания: *пылающие руки* (3), опаляющий луч* (5), защита от стихии (7), стихийная форма I (9), стихийная форма II (11), стихийная форма III (13), стихийная форма IV (15), призыв чудовища VIII (только элементалей) (17), туча элементалей (19).*

* Эти заклинания всегда наносят урон, соответствующий вашей стихии, и имеют соответствующий дескриптор.

Дополнительные черты: Внушительная стойкость, Молниеносная реакция, Мощное заклинание, Сокрушительный удар, Уворот, Улучшенная инициатива, Фехтование, Эксперт (Знание (планы)).

Вид стихии	Урон стихией	Путь стихии
Воздух	Электричество	Полет 60 футов (средняя)
Земля	Кислота	Рытье 30 футов
Огонь	Огонь	Базовая скорость +30 футов
Вода	Холод	Плавание 60 футов

Талант наследия: Когда вы применяете заклинание, наносящее урон стихией, вы можете изменить тип урона, чтобы он соответствовал вашему наследию. При этом дескриптор заклинания меняется соответственно.

Дары наследия: В вас живет сила одной из четырех стихий, и в час нужды вы обращаетесь к ней. На 1 уровне вы выбираете одну из стихий: воду, воздух, землю или огонь. В дальнейшем этот выбор изменить нельзя. Вы также получаете устойчивость и иные способности, связанные с этой стихией.

Стихийный луч (Пс): Начиная с 1 уровня вы можете в качестве основного действия выпускать стихийный луч в любого противника в радиусе 30 футов от вас. Попав дистанционной атакой касанием, вы наносите 1d6 урона от вида энергии, соответствующей вашей стихии, +1 за каждые два уровня чародея. Вы можете применять эту способность 3 + модификатор вашей Харизмы раз в день.

Устойчивость к стихии (Экс): На 3 уровне вы получаете устойчивость 10 к своему виду стихии. На 9 уровне эта устойчивость увеличивается до 20.

Стихийный взрыв (Пс): Начиная с 9 уровня вы можете один раз в день производить стихийный взрыв радиусом в 20 футов в пределах дистанции до 60 футов. Этот взрыв наносит 1d6 урона за уровень чародея от вашей стихии. Попавшие в зону взрыва получают возможность пройти испытание Реакции, чтобы уменьшить урон вдвое. Провалившие испытание становятся уязвимы к вашей стихии до конца вашего следующего хода. СЛ такого испытания равна 10 + ½ вашего уровня чародея + модификатор вашей Харизмы. На 9 уровне вы можете применять эту способность один раз в день, на 17 уровне — два раза в день, на 20 уровне — три раза в день.

Путь стихии (Св): На 15 уровне вы получаете новый способ перемещения или улучшение уже имеющегося в зависимости от выбранной стихии (см. таблицу).

Стихийная форма (Св): На 20 уровне все ваше тело наполняется энергией стихии. Вы становитесь невосприимчивы к атакам исподтишка, критическим ударам и урону от своего типа стихии.

СУДЬБОНОСНОЕ НАСЛЕДИЕ

У вашего рода великая судьба. Возможно, ваше рождение было предсказано или оно случилось во время знаменательного события вроде солнечного затмения. Вне зависимости от того, как именно проявилось ваше наследие, оно сулит вам великое будущее.

Классовый навык: Знание (история).

Дополнительные заклинания: *сигнал тревоги (3), расплывчатость (5), защита от стихии (7), свобода движений (9), разрушение чар (11), обманка (13), отражение заклинаний (15), миг предвидения (17), видение будущего (19).*

Дополнительные черты: Волшебный удар, Двужильный, Крепкий орешек, Лидерство, Максимизированное заклинание, Молниеносная реакция, Уверенное владение оружием, Эксперт (Знание (история)).

Талант наследия: Когда вы применяете заклинание с дистанцией «на себя», то получаете на 1 раунд бонус удачи ко всем испытаниям, равный кругу этого заклинания.

Дары наследия: Вас ждет великая судьба, и мистические силы берегут вас для встречи с ней.

Прикосновение судьбы (Пс): На 1 уровне вы можете в качестве основного действия коснуться существа, давая ему на 1 раунд бонус (интуитивный), равный ½ вашего уровня чародея (минимум 1), к испытаниям, проверкам попадания, навыков и характеристик. Вы можете применять эту способность 3 + модификатор вашей Харизмы раз в день.

Хранимый судьбой (Св): Начиная с 3 уровня вы получаете бонус +1 (удача) ко всем испытаниям, а также к КБ в предбоевом раунде (см. главу 8) и от всех атак, о которых вы еще не знаете. На 7 уровне и каждые четыре уровня спустя этот модификатор увеличивается на 1, до максимума в +5 на 19.

Так было суждено (Св): Начиная с 9 уровня вы можете один раз в день перебросить кость при атаке, подтверждении критического удара или проверке УЗ для преодоления УкМ. Эту способность можно применять после того, как кость брошена, но перед объявлением результатов.

Вы принимаете результат второго броска, даже если он хуже.

Начиная с 17 уровня вы можете применять эту способность дважды в день.

Цель близка (Св): На 15 уровне судьба уверенно ведет вас. Раз в день, когда нанесенный вам урон должен убить вас, вы имеете право пройти испытание Воли со СЛ 20. При успехе вы остаетесь с –1 ПЗ и автоматически стабилизируетесь. К этому испытанию могут применяться модификаторы от способности хранимый судьбой.

Неотвратимость (Св): На 20 уровне вы совсем близки к исполнению своего предназначения. Любые критические удары, нанесенные вам, подтверждаются только при выпадении 20 на d20. Любые ваши критические удары заклинаниями подтверждаются автоматически. Раз в день вы можете автоматически пройти любую проверку УЗ для преодоления УкМ. О применении этой способности вы обязаны объявлять до того, как бросите игральную кость для проверки УЗ.

Навыки

Жизнь нередко подвергала испытаниям веру, доблесть и отвагу Силэй. Сейчас же, перед разверстой пастью гигантского пустынного червя — темной, бездонной и зловещей, словно сама смерть, — испытанию подвергалась не ее смелость, но ее знания. Закованное в каменный панцирь чудовище, похоже, имело только одно уязвимое место — мягкое трепещущее нутро. Силэй выпрямилась во весь рост и, отбросив сомнения, ринулась вперед, успев прошептать лишь: «Иомедэй, богиня отваги, сохрани!»

Навыки вашего персонажа относятся к числу его важнейших параметров. По мере своего развития персонаж сможет как приобрести новые навыки, так и значительно усовершенствовать имеющиеся.

ПРИОБРЕТЕНИЕ НАВЫКОВ

На каждом уровне персонаж получает несколько пунктов навыков, количество которых зависит от класса и модификатора Интеллекта. Вкладывая пункт в навык, вы развиваете его благодаря полученному опыту и упорным тренировкам. Число пунктов, вложенных в один навык, не может превышать количество КЗ персонажа. Кроме того, у каждого класса есть перечень так называемых классовых навыков, наиболее плотно связанных с родом занятий персонажа, — именно их он применяет чаще всего. Вы получаете +3 к проверкам классовых навыков, если вкладываете в их развитие хотя бы 1 пункт. Эти модификаторы не складываются, даже если навык является классовым для нескольких ваших классов.

Количество пунктов навыков, которое персонаж получает при достижении нового уровня в одном из базовых классов, указано в таблице «Пункты навыков» на стр. 95. Люди получают 1 дополнительный пункт навыка на каждом уровне. Персонажи, которые достигают нового уровня в своем предпочитаемом классе, получают на выбор либо еще один пункт навыка, либо дополнительный ПЗ (см. стр. 33). Если вы получаете уровень в новом классе, его классовые навыки немедленно попадают в ваш перечень классовых навыков и, соответственно, вы получаете +3 к проверкам этих навыков, если уже вложили в их развитие хотя бы по одному пункту.

ПРОВЕРКИ НАВЫКОВ

Когда ваш персонаж использует свои навыки, успех не гарантирован. Чтобы выяснить, получилось ли у него задуманное, нужна проверка навыка.

Каждый пункт, вложенный в развитие навыка, обеспечивает +1 к его проверкам. Чтобы предпринять проверку, нужно бросить d20, а к результату броска прибавить количество пунктов, вложенных в навык, и модификатор характеристики, с которой он связан. Если это классовый навык, к результату нужно прибавить еще +3. Если правила позволяют использовать навык, в развитие которого не вложено ни единого пункта, к броску d20 прибавляется только модификатор характеристики, с которой этот навык связан (этот модификатор, напомним, может быть и отрицательным). На проверки навыков могут влиять многие другие факторы — принадлежность персонажа к определенному народу, некоторые особенности классов, снаряжение, эффекты заклинаний или волшебных предметов и т. д. Чтобы не запутаться, стоит заглядывать в памятку — таблицу «Модификаторы проверок навыков» на стр. 95.

Если конечный результат проверки оказывается выше или равен сложности (СЛ) задачи, которую пытается решить персонаж, — это успех. Если же результат проверки оказывается ниже СЛ — это провал. Некоторые проверки предусматривают различные градации успеха и провала, степень которых зависит от разницы между СЛ и конечным результатом проверки (в таких случаях в тексте говорится, например, о «провале на 5 и более» или об «успехе на 5 и более»). Вместо СЛ иногда используется встречная проверка навыка — в этом случае результат проверки навыка персонажа должен превысить результат проверки навыка его оппонента.

ВЗЯТИЕ РЕЗУЛЬТАТА БЕЗ БРОСКА

Проверка навыка — это попытка добиться какой-либо цели обычно в условиях недостатка времени и при наличии ряда отвлекающих факторов. Порой, впрочем, обстоятельства могут быть куда более благоприятными, что увеличивает шансы на успех.

Взять 10: Когда вашему персонажу не грозит опасность и ничто не отвлекает его от стоящей перед ним задачи, вы можете «взять 10» при проверке. Это значит, что вы без броска кости считаете, что на d20 выпало 10. СЛ большинства рутинных задач такова, что, взяв 10, вы гарантируете персонажу успех. Нельзя брать 10, если на персонажа действуют отвлекающие факторы или его жизни угрожает опасность (как это бывает, например, во время битвы). В большинстве случаев, взяв 10, вы принимаете «меры безопасности», которые не дают провалить пустяковую проверку из-за неудачного броска d20. Брать 10 особенно полезно, когда высокий результат на d20 не сулит никаких дополнительных преимуществ.

Взять 20: Когда у персонажа полно времени, ему не грозит опасность, ничто не отвлекает его от стоящей перед ним задачи, а провал не сулит никаких драматических последствий, вы можете «взять 20» при проверке. Иными словами, если бросать d20 достаточно долго, рано или поздно выпадет 20, так что просто, не бросая кость, считайте, что на ней выпало именно столько.

Брать 20 следует, когда персонаж намеревается выполнить задачу наилучшим образом — помимо всего прочего, это обозначает, что в процессе его неизбежно ожидают и неудачи.

Если вы берете 20, сама проверка занимает в 20 раз больше времени, чем обычно (2 минуты для проверки, которая обычно занимает не больше 1 раунда).

Если вы собираетесь взять 20, вы должны понимать, что персонаж, прежде чем добиться успеха, как минимум несколько раз потерпит неудачу. Ему неизбежно придется столкнуться со всеми возможными последствиями провала этой проверки — именно поэтому обычно нельзя брать 20, если эти самые последствия вообще могут случиться.

Чаще всего берут 20 при проверке таких умений, как Механика (при взломе замков), Изворотливость и Внимание (при поиске ловушек).

Проверки характеристик и проверки УЗ: Брать 10 и 20 можно и в случае с проверками характеристик. При проверках УЗ и концентрации это невозможно.

Пункты навыков

Класс	Пунктов навыков за уровень
Бард	6 + Инт
Варвар	4 + Инт
Воин	2 + Инт
Волшебник	2 + Инт
Друид	4 + Инт
Жрец	2 + Инт
Монах	4 + Инт
Паладин	2 + Инт
Плут	8 + Инт
Следопыт	6 + Инт
Чародей	2 + Инт

Модификаторы проверок навыков

Навык	Результат проверки равен...*
Неизученный	1d20 + модификатор характеристики + модификатор народа
Изученный	1d20 + пункты навыка + модификатор характеристики + модификатор народа
Изученный классовый	1d20 + пункты навыка + модификатор характеристики + модификатор народа + 3

*** Штраф за доспехи налагается на все навыки, зависящие от Силы и Ловкости.**

ПОМОЩЬ ТОВАРИЩУ

Вы можете попытаться помочь другому персонажу добиться успеха при проверке навыка, пройдя точно такую же проверку, как и он.

Если результат вашей проверки при этом будет не меньше 10, персонаж, которому вы помогаете, получит +2 к результату своей проверки. Помогая товарищу, вы не можете брать 10.

Стоит отметить, что помощь можно оказать далеко не всегда, а максимальное количество помощников в большинстве случаев сильно ограничено.

Чтобы помочь другому персонажу с проверкой навыка, ваш персонаж должен и сам уметь выполнять подобные задачи (например, чтобы персонаж был способен помочь кому-нибудь со взломом замка, его собственный навык Механики должен быть развит хотя бы на 1 пункт).

Ведущий может налагать на применение этого правила любые уместные с его точки зрения ограничения.

ОПИСАНИЕ НАВЫКОВ

Этот раздел содержит подробное описание каждого из навыков, включая самые распространенные области их применения и типичные модификаторы. Персонажи с разрешения ведущего могут находить своим навыкам и иное, не описанное в книге применение. Полный перечень навыков приведен в таблице «Навыки» на стр. 97.

Описание каждого из навыков составлено по следующей схеме:

Название навыка: Строка с названием навыка (помимо самого названия) содержит следующую информацию:

Ключевая характеристика: Сокращенное наименование характеристики, модификатор которой прибавляется к проверке этого навыка.

Требуется изучение: Эта приписка обозначает, что навык можно использовать, только если в его развитие вложен хотя бы 1 пункт. Если эта приписка отсутствует, значит, навык можно использовать, даже если количество вложенных в него пунктов навыков равно 0. Если не изучивший навык персонаж сталкивается с дополнительными ограничениями при его использовании, в описание этого навыка будет включен раздел «Без изучения» (см. далее).

Штраф за доспехи: Эта приписка означает, что при проверках этого навыка учитывается штраф за надетые доспехи (см. главу 6). Если эта приписка отсутствует, значит, надетые доспехи никак не сказываются на применении этого навыка.

Описание: Сразу за названием навыка следует его краткое описание.

Проверка: Перечень того, что ваш персонаж (или, для краткости, «вы») может сделать, чтобы облегчить или затруднить прохождение проверки навыка. Здесь же приведены примеры сложности (СЛ) этих проверок.

Действие: Тип действия или количество времени, которое нужно потратить при прохождении проверки этого навыка.

Повторные попытки: Все, что касается повторных попыток прохождения неудачных проверок этого навыка. Если навык вообще не допускает повторных попыток его применения или если провал проверки влечет за собой какие-нибудь опасные последствия (как, например, в случае с навыком Лазания), при его проверке брать 20 нельзя. Если этот раздел опущен, значит, провал проверки не чреват какими-либо осложнениями и повторные попытки требуют только дополнительного времени.

Примечания: Любые дополнительные факты и нюансы, касающиеся применения этого навыка; преимущества, которые получают персонажи благодаря выбору черт, принадлежности к тому или иному народу, классу и т. п.

Ограничения: Порой весь спектр возможностей навыка доступен только персонажам определенного класса. Все подобные ограничения (если они, конечно, существуют) указаны именно в этом разделе.

Без изучения: Этот раздел описывает, с какими трудностями предстоит столкнуться персонажу, который не вложил в развитие этого навыка ни единого пункта. Если этот раздел отсутствует, значит, персонаж, не изучавший этот навык, с дополнительными трудностями не столкнется вовсе (если, конечно, в названии навыка отсутствует приписка «Требуется изучение» — в противном случае персонаж, который не вложил в развитие этого навыка ни единого пункта, вообще не может его использовать).

Акробатика
(Лвк; штраф за доспехи)

Этот навык позволяет вам сохранять равновесие, передвигаясь по узким и ненадежным поверхностям. С его помощью вы также можете нырять, кувыркаться, прыгать и перекатываться, уходя от атак и преодолевая препятствия.

Проверка: Вы можете пользоваться навыком Акробатики, чтобы ходить по узким и ненадежным поверхностям, не падая и не поскальзываясь на каждом шагу. Успешная проверка позволит вам спокойно перемещаться по таким поверхностям с половиной своей обычной скорости — одной проверки хватает на целый раунд. В таблицах ниже приведены СЛ некоторых наиболее распространенных проверок, а также модификаторы поверхности для навыка Акробатики. Если вы используете Акробатику для сохранения равновесия, считается, что вы застигнуты врасплох и не учитываете свой положительный модификатор Ловкости при подсчете КБ. Если вы получаете урон в тот ход, когда успешно использовали Акробатику, вы должны немедленно сделать повторную проверку той же СЛ — при провале вы падаете с высоты или просто оказываетесь распластаны.

Ширина поверхности	Базовая СЛ
Больше 3 футов	0*
1–3 фута	5*
7–11 дюймов	10
2–6 дюймов	15
Меньше 2 дюймов	20

*** Чтобы передвигаться по поверхностям такой ширины, проверка Акробатики не нужна, если только модификаторы поверхности не поднимут СЛ как минимум до 10.**

Кроме того, при помощи акробатических приемов вы можете перемещаться по клеткам, находящимся в контролируемой противником зоне, не провоцируя внеочередных атак, но ваша скорость при этом снижается вдвое. Вы способны перемещаться и с обычной своей скоростью, но СЛ проверки Акробатики при этом возрастает на 10. Вы можете использовать Акробатику таким образом, только если на вашей скорости уже не сказывается средняя или тяжелая нагрузка или надетые доспехи. Это ограничение не действует, если нагрузка и надетые доспехи не влияют на вашу скорость благодаря вашим способностям. Вы можете использовать Акробатику таким образом, если вы распластаны, но при этом вам понадобится совершить действие

Маневр	Базовая СЛ проверки Акробатики*
Перемещение по контролируемой противником зоне	ЗБМ противника
Перемещение через клетку, занятую противником	5 + ЗБМ противника

*** Это СЛ проверки, позволяющей перемещаться, не провоцируя внеочередных атак. Она увеличивается на 2 за каждого противника, от которого вам придется уклоняться в ходе этого перемещения.**

Навыки

Навык	Вар	Брд	Жрц	Дрд	Воин	Мнх	Пал	Слд	Плут	Чар	Влш	Без изучения	Характеристика
Акробатика	К	К	—	—	—	К	—	—	К	—	—	Да	Лвк*
Блеф	—	К	—	—	—	—	—	—	К	К	—	Да	Хар
Верховая езда	К	—	—	К	К	К	К	К	—	—	—	Да	Лвк*
Внимание	К	К	—	К	—	К	—	К	К	—	—	Да	Мдр
Выживание	К	—	—	К	К	—	—	К	—	—	—	Да	Мдр
Дипломатия	—	К	К	—	—	—	К	—	К	—	—	Да	Хар
Дрессировка	К	—	—	К	К	—	К	К	—	—	—	Нет	Хар
Запугивание	К	К	—	—	К	К	—	К	К	К	—	Да	Хар
Знание (высший свет)	—	К	К	—	—	—	К	—	—	—	К	Нет	Инт
Знание (география)	—	К	—	К	—	—	—	К	—	—	К	Нет	Инт
Знание (инженерное дело)	—	К	—	—	К	—	—	—	—	—	К	Нет	Инт
Знание (история)	—	К	К	—	—	К	—	—	—	—	К	Нет	Инт
Знание (краеведение)	—	К	—	—	—	—	—	—	К	—	К	Нет	Инт
Знание (магия)	—	К	К	—	—	—	—	—	—	К	К	Нет	Инт
Знание (планы)	—	К	К	—	—	—	—	—	—	—	К	Нет	Инт
Знание (подземелья)	—	К	—	—	К	—	—	К	К	—	К	Нет	Инт
Знание (природа)	К	К	—	К	—	—	—	К	—	—	К	Нет	Инт
Знание (религия)	—	К	К	—	—	К	К	—	—	—	К	Нет	Инт
Изворотливость	—	К	—	—	—	К	—	—	К	—	—	Да	Лвк*
Исполнение	—	К	—	—	—	К	—	—	К	—	—	Да	Хар
Использование магических устройств	—	К	—	—	—	—	—	—	К	К	—	Нет	Хар
Колдовство	—	К	К	К	—	—	К	К	—	К	К	Нет	Инт
Лазание	К	К	—	К	К	К	—	К	К	—	—	Да	Сил*
Лечение	—	—	К	К	—	—	К	К	—	—	—	Да	Мдр
Ловкость рук	—	К	—	—	—	—	—	—	К	—	—	Нет	Лвк*
Маскировка	—	К	—	—	—	—	—	—	К	—	—	Да	Хар
Механика	—	—	—	—	—	—	—	—	К	—	—	Нет	Лвк*
Оценка	—	К	К	—	—	—	—	—	К	К	К	Да	Инт
Плавание	К	—	—	К	К	К	—	К	К	—	—	Да	Сил*
Полет	—	—	—	К	—	—	—	—	—	К	К	Да	Лвк*
Проницательность	—	К	К	—	—	К	К	—	К	—	—	Да	Мдр
Профессия	—	К	К	К	К	К	К	К	К	К	К	Нет	Мдр
Ремесло	К	К	К	К	К	К	К	К	К	К	К	Да	Инт
Скрытность	—	К	—	—	—	К	—	К	К	—	—	Да	Лвк*
Языкознание	—	К	К	—	—	—	—	—	К	—	К	Нет	Инт

К — классовый навык; * — действует штраф за доспехи.

полного хода, скорость перемещения упадет до 5 футов, а СЛ проверки возрастет на 5. Как бы то ни было, если вы проваливаете проверку Акробатики, двигаясь через занимаемую противником клетку, вы останавливаетесь, теряете свое сопутствующее действие и провоцируете внеочередную атаку.

Наконец, при помощи Акробатики можно далеко прыгать или смягчать падение с большой высоты. Базовая СЛ прыжка равна дистанции этого прыжка (если это прыжок в длину) или четырехкратной высоте прыжка (если это прыжок в высоту) в футах. СЛ прыжка удваивается, если персонаж не имеет хотя бы 10 футов пространства для разбега. В остальном на СЛ проверки Акробатики при прыжках влияют только модификаторы поверхности, от которой вы отталкиваетесь. Если разница между результатом неудачной проверки Акробатики и ее СЛ не превышает 4, вы можете попытаться немедленно пройти испытание реакции со СЛ 20, чтобы успеть ухватиться за край и не промахнуться мимо цели окончательно. Если разница между результатом неудачной проверки Акробатики и ее СЛ превышает 4, вы недопрыгиваете до цели и падаете с высоты (или просто распластываетесь, если вы прыгали в высоту). Особенно быстрые существа при прыжках получают к проверкам Акробатики бонус +4 (народ) за каждые

10 футов, на которые их базовая наземная скорость превышает показатель в 30 футов. Особенно медлительные существа при прыжках получают к проверкам Акробатики штраф –4 (народ) за каждые 10 футов, на которые их базовая наземная скорость меньше 30 футов. Вы не можете превысить предельную дистанцию перемещения за раунд — не имеет значения, насколько удачным будет ваш прыжок. Дистанция прыжка с разбега равна результату успешной проверки Акробатики. В случае провала результат проверки определяет, где именно вы приземлились и распластались. Если это был прыжок с места, уменьшите полученный результат вдвое.

Если вы намеренно падаете с высоты (даже в результате неудавшегося прыжка), удачная проверка Акробатики со СЛ 15 позволит вам не учитывать первые 10 футов дистанции падения при расчете урона. Если вы получаете от этого падения урон, вы распластаны (о падении см. стр. 475).

Прыжок в длину	СЛ проверки
5 футов	5
10 футов	10
15 футов	15
Более 15 футов	+5 за каждые 5 футов

Прыжок в высоту	СЛ проверки
1 фут	4
2 фута	8
3 фута	12
4 фута	16
Более 4 футов	+4 за каждый фут

На успех проверки навыка Акробатики могут повлиять очень многие факторы — они отражены в виде модификаторов, увеличивающих СЛ проверок Акробатики. Модификаторы различных типов складываются, но из нескольких действующих модификаторов одного типа учитывается только самый большой.

Модификатор поверхности	Модификатор СЛ
Незначительные помехи (песок, гравий)	+2
Значительные помехи (неровные полы пещер, завалы)	+5
Скользкая поверхность (влага)	+2
Очень скользкая поверхность (лед)	+5
Пологий склон (менее 45 градусов)	+2
Крутой склон (более 45 градусов)	+5
Неустойчивая поверхность (лодка в непогоду)	+2
Весьма неустойчивая поверхность (лодка в бурю)	+5
Очень неустойчивая поверхность (землетрясение)	+10
Перемещение с полной скоростью по узким или неустойчивым поверхностям	+5*

* Не действует на проверки, связанные с прыжками.

Действие: Нет. Проверки Акробатики совершаются как часть другого действия или в качестве ответных действий на происходящее.

Примечания: Если ваш навык Акробатики развит как минимум на 3 пункта, вы получаете +3 (уклонение) к вашему КБ вместо обычного +2, когда уходите в защиту, и +6 (уклонение) вместо обычного +4, если уходите в глухую оборону.

Если у вас есть черта Акробат, проверки Акробатики даются вам немного легче (см. главу 5).

БЛЕФ (Хар)

Вы умеете обманывать.

Проверка: Попытка соврать — это встречная проверка вашего Блефа против Проницательности оппонента. Если вы используете Блеф, чтобы одурачить кого-нибудь, при победе во встречной проверке вам удается убедить вашего оппонента в том, что вы говорите правду. На проверки Блефа влияют модификаторы, значение которых зависит от степени правдоподобия вашей лжи. Обратите внимание, что некоторая ложь настолько очевидна и смехотворна, что никто в здравом уме попросту не воспримет ее всерьез (последнее слово здесь остается за ведущим).

Обстоятельства	Модификатор Блефа
Оппонент сам хочет вам поверить	+5
Ложь звучит правдоподобно	0
Ложь звучит неправдоподобно	–5
Ложь звучит очень неправдоподобно	–10
Ложь звучит совершенно невероятно	–20
Оппонент пьян или одурманен	+5
У вас при себе убедительные доказательства	до +10

Финт: Вы можете использовать Блеф, чтобы совершить в бою финт, который лишит вашего противника положительного модификатора Ловкости к КБ при следующей вашей атаке. СЛ этой проверки равна 10 + БМА противника + модификатор Мудрости противника или (если ваш противник обладает развитым навыком Проницательности) 10 + Проницательность противника, смотря что больше. Более подробные сведения о финтах вы найдете в главе 8.

Секретные сообщения: При помощи Блефа вы можете скрытно обмениваться информацией с другими, маскируя значимые слова под ворохом иносказаний и прозрачных намеков. СЛ этой проверки равна 15 для простых сообщений и 20 для сложных. Если вы успешно проходите эту проверку, ваш визави автоматически понимает все, что вы хотели ему сказать (если, конечно, знает язык, на котором вы к нему обращаетесь). Если проверка окажется неудачной, а разница между СЛ проверки и ее результатом больше 4, ваше сообщение будет понято превратно. Все остальные существа, которые слышат и понимают ваши слова, могут попытаться расшифровать ваше послание, прибегнув к проверке

Проницательности со СЛ, равной результату вашей проверки Блефа.

Действие: Попытка обмана занимает по меньшей мере 1 раунд, но может потребовать и куда больше времени, если ваша ложь особенно изощренна (последнее слово за ведущим).

Финт в бою — это основное действие.

Передача секретного сообщение при помощи Блефа занимает в два раза больше времени, чем передача того же сообщения открытым текстом.

Повторные попытки: Если вам не удалось одурачить кого-либо с первого раза, вы получаете штраф –10 ко всем дальнейшим попыткам его обмануть, а в некоторых случаях по решению ведущего такое действие вообще становится невозможным.

Финт можно повторять снова и снова без дополнительных сложностей. Если первая попытка передать секретное послание оказалась неудачной, ее также можно повторить.

Примечания: Заклинатель с фамильяром-гадюкой получает +3 к проверкам Блефа.

Если у вас есть черта Обманщик, проверки Блефа даются вам немного легче (см. главу 5).

ВЕРХОВАЯ ЕЗДА
(Лвк; штраф за доспехи)

Вы умеете ездить верхом, скорее всего на лошади, но не исключены и более экзотические скакуны вроде грифонов или пегасов. Если вы пытаетесь ехать на существе, анатомически для этого малопригодном, вы получаете штраф –5 к проверкам Верховой езды.

Проверка: Сама по себе езда верхом (в том числе такие рутинные задачи, как седлание, посадка и спешивание) не требует проверки навыка. Проверка может понадобиться, только если вы захотите предпринять что-нибудь из следующего списка.

Задача	СЛ проверки Верховой езды
Управлять коленями	5
Удержаться в седле	5
Направить боевого скакуна в атаку	10
Укрыться за скакуном	15
Смягчить падение	15
Взять барьер	15
Пришпорить скакуна	15
Управлять скакуном в битве	20
Быстрая посадка или спешивание	20

Управлять коленями: Вы можете управлять скакуном движениями ног, оставляя обе руки свободными. Для этого в начале своего хода вы должны пройти проверку Верховой езды. В случае провала вы будете вынуждены подхватить поводья, так что в этом раунде вы сможете свободно использовать только одну руку. Эта проверка не считается действием.

Удержаться в седле: Вы можете попытаться успеть среагировать на полученное ранение или неожиданное движение вашего скакуна, чтобы удержаться верхом и избежать падения. Эта проверка не считается действием.

Направить боевого скакуна в атаку: Сидя верхом на боевом животном, вы можете приказать ему атаковать врага, пройдя проверку Верховой езды (свободное действие). Это не мешает вашим собственным атакам.

Укрыться за скакуном: В случае опасности вы можете попытаться успеть свеситься набок или прижаться к спине своего скакуна, чтобы использовать его как укрытие. Пока вы укрываетесь за своим скакуном, вы не можете атаковать или творить заклинания. Если вы провалите эту проверку Верховой езды, вы не получите преимуществ укрытия. Укрыться за скакуном — это прерывающее действие; взобраться обратно в седло — это сопутствующее действие, не требующее проверки Верховой езды.

Смягчить падение: Успешно пройдя эту проверку, вы не получаете урона при падении со скакуна. В случае провала вы распластываетесь и получаете 1d6 урона. Эта проверка не считается действием.

Взять барьер: Перемещаясь верхом на скакуне, вы можете заставить его совершить прыжок через препятствие. Если эта проверка Верховой езды окажется успешной, скакун совершает прыжок, используя худший из двух модификаторов: вашей Верховой езды или своей Акробатики. В случае провала вы падаете на землю с высоты, получая соответствующие повреждения (как минимум 1d6 урона). Эта проверка не считается действием, но является частью перемещения вашего скакуна.

Пришпорить скакуна: Вы можете пришпорить скакуна, увеличив тем самым дистанцию его перемещения. Успешная проверка Верховой езды увеличивает скорость скакуна на 10 футов на 1 раунд, но причиняет ему 1d3 урона. Вы можете пришпоривать скакуна хоть каждый раунд, но через число раундов, равное значению его Выносливости, животное неизбежно утомится. Утомленного скакуна пришпоривать бесполезно.

Управлять скакуном в битве: Пока идет бой, в качестве сопутствующего действия вы можете попытаться контролировать скакуна, который не является боевым животным. Если вы провалите эту проверку, весь остаток раунда вы проведете в тщетных попытках с ним совладать. Если ваш скакун — боевое животное, вам не нужно проходить эту проверку.

Быстрая посадка или спешивание: Если в этом раунде у вас в запасе еще осталось сопутствующее действие, вы можете попытаться взобраться на скакуна, совершив свободное действие. Если вы проваливаете эту проверку, то взбираетесь на скакуна, потратив сопутствующее действие. Вы не можете быстро взобраться на скакуна, который крупнее вас более чем на одну ступень размера. Все сказанное касается и быстрого спешивания.

Действие: Варьируется. Посадка и спешивание — это, как правило, сопутствующие действия. Все прочие проверки могут быть сопутствующими действиями, свободными действиями или не считаться действиями вовсе (см. выше).

Примечания: Если вы едете верхом без седла, вы получаете штраф –5 к проверкам Верховой езды.

Если у вас есть черта Друг животных, проверки Верховой езды даются вам немного легче (см. главу 5).

Если вы используете кавалерийское седло, вы получаете бонус +2 (ситуативный) к проверкам Верховой езды при попытках удержаться в седле.

Навык Верховой езды является необходимым требованием для получения черт: Бой верхом, Верховой лучник, Затаптывание, Лихой натиск и Удар на скаку.

ВНИМАНИЕ (Мдр)

Отточенные чувства позволяют вам замечать малейшие нюансы вашего окружения и загодя предупреждают об опасности.

Этот навык охватывает все пять основных чувств: зрение, слух, осязание, обоняние и вкус.

Проверка: У Внимания весьма широкий спектр применения, но чаще всего оно нужно для того, чтобы заранее узнать о приближении противника, использующего Скрытность, и не дать застать себя врасплох. Если проверка Внимания проходит успешно, вы успеваете заметить противника и можете должным образом отреагировать на его присутствие. В случае провала противник будет волен совершить любое угодное ему действие, например скрыться незамеченным или ударить в спину.

Кроме того, при помощи Внимания вы можете замечать малейшие детали окружающей обстановки. СЛ обнаружения подобных деталей зависит и от конкретной обстановки, и от заметности самой детали, и от расстояния, отделяющего персонажа от того, что он был бы рад заметить. Далее приведена таблица с примерами СЛ проверок Внимания.

Задача	СЛ проверки Внимания
Услышать звуки битвы	–10
Почуять запах мусорной ямы	–10
Почуять запах дыма	0
Подслушать разговор	0
Заметить видимое существо	0
Понять, что еда испорчена	5
Услышать звуки шагов	10
Подслушать тихий разговор	15
Найти замаскированную дверь	15
Услышать, как ключ поворачивается в замочной скважине	20
Найти потайную дверь	20
Услышать звук натягиваемой тетивы	25
Почувствовать приближение существа, способного передвигаться под землей	25
Заметить карманную кражу	Встречная проверка против Ловкости рук
Заметить скрывающееся существо	Встречная проверка против Скрытности
Обнаружить замаскированную ловушку	В зависимости от ловушки
Определить свойства зелья на вкус	15 + УЗ зелья

Действие: Большая часть проверок Внимания совершается в ответ на определенные события, не требует времени и не считается действием. Намеренный поиск чего-либо считается сопутствующим действием.

Повторные попытки: Возможны. Вы вправе пытаться заметить то, что не смогли заметить сразу, до тех пор пока есть что замечать.

Примечания: Эльфы, полуэльфы, гномы и полурослики получают бонус +2 (народ) к проверкам Внимания. Существа с особенностью нюх получают +8 к проверкам Внимания, связанным с обонянием. Существа с особенностью виброчувствительность получают +8 к проверкам Внимания против существ, касающихся земли, и автоматически проходят проверку Внимания, если объект оказывается в зоне действия этой способности. Подробности см. в приложении 1.

Заклинатель с фамильяром-ястребом или совой получает +3 к проверкам Внимания. Если у вас есть черта Бдительность, проверки Внимания даются вам немного легче (см. главу 5).

Обстоятельства	Модификатор СЛ Внимания
Расстояние до источника, объекта или существа	+1/10 футов
Закрытая дверь	+5
Глухая стена	+10/фут толщины
Благоприятные условия*	–2
Неблагоприятные условия*	+2
Ужасные условия**	+5
Существо, проходящее проверку, занято чем-то еще	+5
Существо, проходящее проверку, спит	+10
Наблюдаемое существо или объект невидимы	+20

* Благоприятные и неблагоприятные условия зависят от того, какое именно чувство задействовано при проверке. Например, хорошее освещение может снизить СЛ проверки, использующей зрение, а свет факела или луны, наоборот, повысить. На проверки слуха влияет уровень шума, на проверки обоняния — посторонние запахи и т. д.

** Как неблагоприятные условия, но еще хуже. Например, огонек свечи, если речь идет о зрении; рев дракона, если о слухе; невыносимое густое зловоние, если об обонянии и т. п.

ВЫЖИВАНИЕ (Мдр)

Вы хорошо знаете, как выживать в дикой природе, ориентироваться на местности и выслеживать добычу.

Проверка: Вы (и ваши спутники) можете безопасно путешествовать по необжитым местам, не зная нужды ни в воде, ни в пище. Ниже приведена таблица, в которой указано несколько типичных задач, требующих проверок Выживания.

СЛ проверки Выживания	Задача
10	Самообеспечение: вы путешествуете с половиной своей стратегической скорости, занимаясь по дороге охотой и собирательством (что позволяет вам обходиться без дополнительных запасов воды и продовольствия). За каждые два пункта разницы между результатом успешной проверки и ее СЛ вы обеспечиваете едой и водой еще одного персонажа.
15	Укрытие от непогоды: вы получаете +2 к испытаниям Стойкости против непогоды, если путешествуете с половиной своей стратегической скорости, и +4, если остаетесь на месте. За каждый пункт разницы между результатом успешной проверки и ее СЛ вы обеспечиваете этот бонус еще одному персонажу.
15	Ориентирование: попытка не заблудиться и избежать различных природных опасностей (оползней, зыбучих песков и т. п.).
15	Предсказание погоды: попытка предсказать погоду на следующие 24 часа. За каждые 5 пунктов разницы между результатом успешной проверки и ее СЛ вы предугадываете погоду еще на день вперед.

Выслеживание: Проверка Выживания требуется для того, чтобы взять след или идти по нему на протяжении 1 мили. Дополнительные проверки Выживания требуются каждый раз, когда СЛ выслеживания становится выше. Если в ваш навык Выживания не вложено ни единого пункта, при поиске следов вы проходите проверку Мудрости вместо Выживания, однако вы не можете идти по взятому следу, если СЛ этой задачи выше 10. Как вариант, отыскать следы существа можно при помощи проверки Внимания той же СЛ, но идти по следу при помощи Внимания нельзя.

Вы не получаете дополнительных модификаторов к проверке Выживания при выслеживании, если путешествуете с половиной своей скорости.

Если вы передвигаетесь с полной скоростью, вы получаете штраф –5, а если с двойной скоростью, то –20. СЛ этой проверки зависит как от типа поверхности, на которой вам приходится читать следы, так и от условий окружающей среды.

Мягкая поверхность: Любая поверхность (свежевыпавший снег, толстый слой пыли, влажная глина), на которой остаются глубокие и четкие следы.

Поверхность	СЛ проверки Выживания
Мягкая поверхность	5
Податливая поверхность	10
Плотная поверхность	15
Твердая поверхность	20

Податливая поверхность: Чуть более плотная поверхность (подсохшая глина или слежавшийся снег), на которой остаются частые, но неглубокие следы.

Плотная поверхность: Большинство природных поверхностей (луга, поля, леса и т. п.), а также исключительно мягкие или грязные искусственные поверхности (толстые ковры или засыпанный мусором пол). Существо оставляет в основном неявные признаки своего присутствия (вроде сломанных веток или клочков меха) и лишь изредка — одиночные или нечеткие следы.

Твердая поверхность: Любая поверхность, на которой вообще не остается следов (голые скалы или пол помещения). Русла рек также в основном считаются твердой поверхностью, поскольку вода смывает или скрывает под собой следы. Существо можно выследить лишь по едва заметным признакам его присутствия (оставленным царапинам и сдвинутым с места камушкам).

Условия	Модификатор СЛ проверки Выживания
Группа преследуемых существ (за каждых троих существ)	–1
Размер преследуемого существа или существ*:	
Крошечный	+8
Миниатюрный	+4
Маленький	+2
Небольшой	+1
Средний	+0
Крупный	–1
Огромный	–2
Гигантский	–4
Колоссальный	–8
За каждые 24 часа существования следа	+1
За каждый час пребывания следа под дождем	+1
Следы засыпаны свежевыпавшим снегом	+10
Плохая видимость**:	
Облачная или безлунная ночь	+6
Лунный свет	+3
Туман или осадки	+3
Выслеживаемые заметали след (двигаясь с ½ скорости)	+5

* Если группа состоит из существ различных размеров, применяется только модификатор за самое большое существо.

** Применяется только самый большой из модификаторов этой категории.

Обратите внимание, что на проверку Выживания может действовать сразу несколько модификаторов из приведенной таблицы.

Действие: Варьируется. Проверка Выживания может подразумевать практически любой промежуток времени: от нескольких часов до целого дня. Проверка Выживания при поиске следов — это действие, требующее как минимум полного хода.

Повторные попытки: Варьируются. Проверку Выживания при путешествии в режиме самообеспечения или укрытия от непогоды (см. таблицу на стр. 101) нужно проходить раз в день, и полученный результат остается в силе вплоть до следующей проверки. Проверку Выживания при попытке не заблудиться или избежать природной опасности нужно проходить каждый раз, когда в этом возникает необходимость, но в каждом конкретном случае проваленную проверку нельзя пройти повторно. Что касается поиска следов, то проваленную проверку можно пройти повторно только через час (если дело происходит под открытым небом) или через 10 минут (если в помещении) упорных поисков.

Примечания: Вложив в навык Выживания хотя бы 1 пункт, вы всегда будете знать, в какой стороне находится север.

Следопыт получает бонус к проверкам Выживания при поиске следов и выслеживании своего заклятого врага.

Если у вас есть черта Самодостаточность, проверки Выживания даются вам немного легче (см. главу 5).

ДИПЛОМАТИЯ (Хар)

При помощи этого навыка вы можете убеждать других в своей правоте, улаживать разногласия, выведывать ценную информацию, собирать слухи, а также разрешать конфликты, умело подбирая манеру поведения и речи в соответствии с ситуацией.

Проверка: Успешно пройдя проверку этого навыка, вы можете улучшить отношение к вам одного из персонажей ведущего. СЛ этой проверки зависит от изначального отношения этого персонажа с поправкой на модификатор его Харизмы. Если проверка оказывается успешной, отношение персонажа к вам улучшается на одну ступень. За каждые 5 пунктов, на которые результат проверки превзошел ее СЛ, отношение персонажа к вам улучшается еще на одну ступень.

При помощи одной только Дипломатии отношение персонажа к вам нельзя улучшить более чем на две ступени (хотя в некоторых ситуациях ведущий может пренебречь этим ограничением). Если проверка провалена менее чем на 5, отношение персонажа к вам не изменится. А если на 5 или более, отношение персонажа к вам ухудшится на одну ступень.

Дипломатия не сработает, если персонаж не понимает языка, на котором вы к нему обращаетесь, или если его Интеллект ниже 4. Дипломатия малоэффективна в разгар битвы или в отношении существ, твердо намеренных причинить вред вам или вашим союзникам. Любой сдвиг в отношении, достигнутый при помощи Дипломатии, как правило, длится 1d4 часа, но, в зависимости от ситуации, ведущий может увеличить или уменьшить этот срок.

Начальное отношение	СЛ проверки Дипломатии
Враждебен	25 + Хар собеседника
Недружелюбен	20 + Хар собеседника
Безразличен	15 + Хар собеседника
Дружелюбен	10 + Хар собеседника
Готов помочь	0 + Хар собеседника

Если существо хотя бы безразлично к вам, вы можете попросить его о помощи. Для этого потребуется еще одна проверка Дипломатии с базовой СЛ, соответствующей текущему отношению существа с учетом одного из приведенных ниже модификаторов. Если отношение существа к вам уже улучшилось до готовности помочь, оно может выполнить вашу просьбу и безо всякой проверки. Исключение составляют просьбы, выполнение которых явно противоречит природе или убеждениям существа либо подвергнет его жизнь серьезной опасности. Существо может отказаться выполнять такие просьбы, даже если вы преуспеете в проверке Дипломатии, — последнее слово здесь остается за ведущим.

Просьба	Модификатор СЛ
Дать простой совет или указать дорогу	–5
Дать подробный совет	0
Оказать незначительную услугу	0
Раскрыть незначительный секрет	+5
Оказать обременительную или непростую услугу	+5
Оказать опасную услугу	+10
Раскрыть важный секрет	+10 и более
Оказать услугу, заведомо сопряженную с большими потерями	+15 и более
Дополнительная просьба	+5 за просьбу

Сбор информации: При помощи Дипломатии вы можете собирать информацию по интересующей вас теме, будь то предмет, место, человек и т. п. Для этого вам придется потратить 1d4 часа, бродя по рынкам и площадям и болтая с местными жителями. СЛ этой проверки зависит от распространенности нужной вам информации. СЛ сбора общеизвестных фактов и слухов равна 10, а если вам нужна тайная или полузабытая информация, то СЛ вполне может достигать 20 и более. Кроме того, ведущий вправе решить, что та или иная информация вообще неизвестна простому люду.

Действие: Изменение отношения существа к себе при помощи Дипломатии — это минута непрерывного общения. Просьба — это 1 и более раундов общения в зависимости от сложности предмета просьбы. Сбор информации — 1d4 часа непрерывного общения с информаторами и досужими сплетниками.

Повторные попытки: При помощи Дипломатии нельзя пытаться изменить отношение существа чаще чем раз в 24 часа. Если персонаж отклонил вашу просьбу, повторные попытки не изменят его решения, хотя вы всегда можете обратиться к нему с другой просьбой. Вы вправе свободно проходить повторные проверки Дипломатии при сборе информации.

Примечания: Если у вас есть черта Убедительность, проверки Дипломатии даются вам немного легче (см. главу 5).

ДРЕССИРОВКА
(Хар; требуется изучение)

Вы хорошо знаете, как обращаться с животными, умеете приручать их и обучать выполнению различных простых команд.

Проверка: СЛ проверки Дрессировки зависит от того, что именно вы пытаетесь предпринять.

Задача	СЛ проверки Дрессировки
Отдать животному команду	10
Принудить животное	25
Обучить животное выполнять команду	15 или 20*
Натаскать животное на определенный вид деятельности	15 или 20*
Приручить дикое животное	15 + количество КЗ животного

* См. описание конкретной команды или вида деятельности.

Отдать животному команду: Попытка заставить животное выполнить известную ему команду. Если животное ранено, получило несмертельный урон или если урон понесла любая из его характеристик, СЛ этой проверки увеличивается на 2. Если проверка успешна, следующим же своим действием животное выполнит полученную команду (или приступит к выполнению задачи).

Принудить животное: Попытка заставить животное последовать команде, которую оно не знает, но способно выполнить физически. Сюда же относятся попытки заставить животное совершить марш-бросок или двигаться в спешке дольше чем 1 час за один дневной переход.

Если животное ранено, получило несмертельный урон или если урон понесла любая из его характеристик, СЛ этой проверки увеличивается на 2. Если проверка успешна, следующим же своим действием животное выполнит полученную команду (или приступит к выполнению задачи).

Обучить животное выполнять команду: При помощи проверки Дрессировки за одну неделю работы с животным вы можете научить его выполнять определенную команду. Животное с Интеллектом, равным 1, может выучить до трех различных команд, а если Интеллект животного равен 2, то оно способно усвоить до 6 команд. Далее перечислены некоторые команды (в скобках приведена СЛ проверки Дрессировки, которую необходимо пройти, чтобы обучить животное). Помните, что список при желании можно дополнять:

- «Апорт» (СЛ 15): Животное приносит какую-то вещь. Если вы не указали на конкретный предмет, зверь принесет то, что больше понравится ему самому.
- «Жди» (СЛ 15): Животное остается на месте, ожидая вашего возвращения. Оно не станет атаковать других существ, но будет защищать себя в случае необходимости.
- «Защищай» (СЛ 20): Животное защищает вас (или готовится защищать, если в данный момент опасности нет) безо всяких дополнительных команд. Отдать команду потребуется, если вы захотите, чтобы оно защищало не вас, а другого персонажа.
- «Ищи» (СЛ 15): Животное обследует указанную область в поисках всего одушевленного или как минимум движущегося.
- «Ко мне» (СЛ 15): Животное приходит на ваш зов, даже если бы в любой другой ситуации оно так не поступило.
- «Рядом» (СЛ 15): Животное следует за вами даже туда, куда в любой другой ситуации оно бы не пошло.
- «След» (СЛ 20): Животное берет след, ориентируясь по запаху. Прежде чем обучать зверя этой команде, убедитесь, что он обладает способностью нюх.
- «Стереги» (СЛ 20): Животное остается на месте и никого не подпускает к охраняемому объекту.
- «Тащи» (СЛ 15): Животное тянет или толкает вес, равный его среднему или тяжелому уровню нагрузки.
- «Трюк» (СЛ 15): Животное изучает ряд самых простых команд, таких как «сидеть», «кувырок», «голос», «дай лапу» и т. п.
- «Фас» (СЛ 20): Животное атакует явных врагов. Когда вы отдаете эту команду, вы можете указать животному на конкретное существо, и тогда зверь будет стремиться атаковать именно его. Обратите внимание, что обычно животные атакуют только гуманоидов, гуманоидных чудовищ и других животных. Если вы хотите приучить животное атаковать любых существ (включая столь противоестественных созданий, как аберрации или нежить), считайте, что вам нужно обучить его второй команде «фас».
- «Фу» (СЛ 15): Животное выходит из боя или прекращает делать то, что оно в данный момент делает. Зверь, который не знает этой команды, сражается до тех пор, пока враги не будут повержены или обстоятельства (ранения, ужас и т. п.) не вынудят его спасаться бегством.

Натаскать животное на определенный вид деятельности: Вместо того чтобы обучать животное отдельным командам, вы можете использовать комплексный подход и выдрессировать его так, чтобы оно могло заниматься тем или иным

видом деятельности. Каждый вид деятельности представляет собой набор команд, вписывающихся в определенную роль, которую должно играть дрессируемое животное, будь то сторожевая собака или вьючный мул.

Животное, натаскиваемое на определенный вид деятельности, должно соответствовать требованиям каждой из команд, входящих в программу дрессировки. Если в программу входит более трех команд, Интеллект натаскиваемого животного должен быть не ниже 2.

Животное можно натаскать только на один вид деятельности, однако никто не мешает обучать натасканное животное дополнительным командам, если оно на это способно. Натаскивание требует меньше проверок, но занимает столько же времени, сколько обучение всем входящим в программу дрессировки командам.

- Боевое животное (СЛ 20): животное обучают бесстрашно нести всадника в самую гущу сражения и понимать команды «фас», «ко мне», «защищай», «фу», «стереги» и «рядом». Натаскивание боевого животного занимает 6 недель. Кроме того, вы можете подтянуть верховое животное до боевого за 3 недели при помощи проверки Дрессировки со СЛ 20. При этом животное забывает все «верховые» команды, но обучается вместо них «боевым». Значительную часть лошадей и ездовых собак натаскивают именно как боевых животных.
- Бойцовое животное (СЛ 20): животное обучено бросаться на врагов и понимать команды «фас», «фу» и «жди». Натаскивание бойцового животного занимает 3 недели.
- Сторожевое животное (СЛ 20): сторожевое животное знает команды «фас», «защищай», «фу» и «стереги». Натаскивание сторожевого животного занимает 4 недели.
- Тягловое животное (СЛ 15): тягловое животное знает команды «ко мне» и «тащи». Натаскивание тяглового животного занимает 2 недели.
- Охотничье животное (СЛ 20): охотничье животное знает команды «фас», «фу», «апорт», «рядом», «ищи» и «след». Натаскивание охотничьего животного занимает 6 недель.
- Цирковое животное (СЛ 15): цирковое животное знает команды «ко мне», «апорт», «рядом», «трюк» и «жди». Натаскивание циркового животного занимает 5 недель.
- Верховое животное (СЛ 15): годным под седло считается животное, которое знает команды «ко мне», «рядом» и «жди». Натаскивание верхового животного занимает 3 недели.

Приручить дикое животное: Чтобы приручить дикое животное, его нужно вскармливать и взращивать с самого раннего возраста. Один дрессировщик может присматривать лишь за тремя животными единовременно, причем все они должны принадлежать к одному и тому же виду.

Приручаемое дикое животное можно обучить нужным командам либо в процессе его взросления, либо после, когда оно уже вырастет.

Действие: Варьируется. Если вы отдаете животному команду, это сопутствующее действие, а если принуждаете, то это действие, требующее полного хода (друиды и следопыты могут отдавать своим верным зверям команды в качестве свободного действия или принуждать их, используя сопутствующее действие).

Что касается обучения животного, то проверку Дрессировки следует проходить только однажды — в середине обучения; днем обучения (или натаскивания) при этом считается день, в течение которого дрессировщик потратил не менее трех часов на работу с животным.

Если эта проверка Дрессировки оказывается провальной, ваша попытка приручить, обучить или натаскать животное не удается: про приручение можно забыть, но обучение или натаскивание можно начать заново.

Если же проверка проходит успешно, вам предстоит завершить начатое.

Если в процессе обучения, приручения или натаскивания происходит перерыв или если дело не доведено до конца по любой причине, попытка обучения, приручения или натаскивания считается проваленной.

Повторные попытки: Возможны, за исключением приручения.

Примечания: Вы можете использовать этот навык при общении с существами, не являющимися животными, если показатель Интеллекта этих существ не превышает 2. СЛ проверок Дрессировки при этом возрастает на 5. Эти существа имеют то же ограничение на количество изученных команд, что и животные.

Друиды и следопыты получают бонус +4 (ситуативный) к проверкам Дрессировки при взаимодействии со своими верными зверями.

Кроме того, верные звери друидов и следопытов могут автоматически (без длительных тренировок и проверок Дрессировки) получить знание нескольких дополнительных команд сверх ограничения, установленного их показателем Интеллекта.

Если у вас есть черта Друг животных, проверки Дрессировки даются вам немного легче (см. главу 5).

Без изучения: Если в ваш навык Дрессировка не вложено ни единого пункта, вы можете взаимодействовать только с прирученными животными — вместо проверки Дрессировки при этом используется проверка Харизмы.

Обратите внимание, что касается это лишь команд и принуждения; обучать, натаскивать и приручать животных вы не можете вовсе.

Если при этом вы являетесь друидом или следопытом, то единственное животное, которое вы способны обучать и натаскивать, проходя проверки Харизмы, — ваш верный зверь.

Запугивание (Хар)

При помощи этого навыка вы можете страхом заставить вашего оппонента делать то, что вам нужно. Этот навык подразумевает как словесные угрозы, так и демонстрацию грубой силы.

Проверка: Успешная проверка Запугивания может заставить вашего оппонента действовать так, как вы ему скажете, на протяжении 1d6 × 10 минут. СЛ этой проверки равна 10 + количество КЗ цели + модификатор Мудрости цели. Запуганная цель становится дружелюбной, выдает нужную вам информацию, послушно выполняет приказы, не подвергающие ее жизнь опасности, и оказывает ограниченное содействие. Как только Запугивание перестает действовать, цель начинает воспринимать вас недружелюбно и вполне может доложить о вас местным властям. Если попытка провалена на 5 и более, цель попытается вас обмануть и вообще будет всячески стремиться вам навредить.

Деморализация: При помощи Запугивания вы можете попытаться ввергнуть своего противника в состояние потрясения на несколько раундов. СЛ этой проверки равна 10 + количество КЗ цели + модификатор Мудрости цели. Если проверка оказывается успешной, цель потрясена на 1 раунд. Длительность потрясения увеличивается на 1 раунд за каждые 5 пунктов, на которые результат проверки Запугивания превзошел ее СЛ. Вы можете деморализовать противника, только если тот находится на расстоянии не дальше 30 футов и способен ясно вас видеть и слышать. Деморализация уже деморализованного противника только продлит состояние потрясения, но не усилит его страх.

Действие: Попытка изменить отношение цели к вам при помощи Запугивания занимает 1 минуту разговоров. Попытка деморализации противника — основное действие.

Повторные попытки: Вы можете попытаться запугать противника повторно, но СЛ каждой дополнительной попытки увеличивается на +5. СЛ возвращается к своему исходному значению через 1 час.

Примечания: Вы получаете бонус +4 к проверкам Запугивания, если ваш размер больше, чем размер вашего оппонента, и штраф –4, если размер оппонента больше вашего.

Если у вас есть черта Убедительность, проверки Запугивания даются вам немного легче (см. главу 5).

Полуорки получают +2 (народ) к проверкам Запугивания.

Знание (Инт; требуется изучение)

Вы сведущи в той или иной сфере знаний — вам известны ответы даже на самые каверзные вопросы. Подобно навыкам Ремесла, Исполнения и Профессии, Знание включает в себя целый спектр различных специальностей. Вот некоторые из них:

- Высший свет (генеалогия, геральдика, персоналии, правители)
- География (страны, ландшафты, климат, население)
- Инженерное дело (здания, акведуки, мосты, фортификация)
- История (войны, колонии, миграции, города)
- Краеведение (легенды, известные деятели, местные обитатели, законы, обычаи, традиции, гуманоиды)
- Магия (древние тайны, магические традиции, мистические символы, конструкции, драконы, волшебные звери)
- Планы (Внутренние планы, Внешние планы, Астральный план, Эфирный план, потусторонние существа, планарная магия)
- Подземелья (аберрации, пещеры, жижи, спелеология)
- Природа (животные, феи, гуманоидные чудовища, растения, времена года и другие природные циклы, погода, вредители)
- Религия (боги и богини, мифология, религиозные традиции, символы религий, нежить)

Проверка: Получить ответ на вопрос из вашей области познания — это проверка со СЛ 10 (если вопрос очень простой), 15 (простой вопрос), 20 или 30 (по-настоящему сложный вопрос).

Изучая некоторые области Знания, вы получаете много сведений о различных чудовищах, их особенностях

СЛ проверок навыка Знание

Задача	Знание	СЛ
Знание нынешних правителей и их геральдики	Высший свет	10
Знание тонкостей принятого этикета	Высший свет	15
Знание порядка наследования	Высший свет	20
Опознание народности или акцента существа	География	10
Опознание местности по географическим особенностям	География	15
Определение местоположения ближайшего поселения или достопримечательности	География	20
Опознание сооружений в аварийном состоянии	Инженерное дело	10
Определение архитектурного стиля и года постройки сооружения	Инженерное дело	15
Определение слабых мест конструкции	Инженерное дело	20
Знание недавних или исторически значимых событий	История	10
Определение приблизительной даты того или иного события	История	15
Знание малоизвестного или исключительно древнего исторического события	История	20
Знание местных законов, правителей и широко известных мест	Краеведение	10
Знание распространенных слухов и почитаемых традиций	Краеведение	15
Знание секретных организаций, закулисных правителей и тайных мест	Краеведение	20
Опознание аур, увиденных при помощи *обнаружения магии*	Магия	15 + круг заклинания
Определение магической природы действующего эффекта	Магия	20 + круг заклинания
Определение магической природы материалов, сотворенных при помощи магии	Магия	20 + круг заклинания
Опознание направленного на вас заклинания	Магия	25 + круг заклинания
Опознание творимого заклинания по применяемым материальным компонентам	Магия	20
Знание названий планов	Планы	10
Опознание плана, в котором находишься в данный момент	Планы	15
Определение родного плана существа	Планы	20
Опознание подземных опасностей	Подземелья	15 + КО события
Опознание минералов, пород и металлов	Подземелья	10
Определение уклона	Подземелья	15
Определение расстояния до поверхности земли	Подземелья	20
Опознание природной опасности	Природа	15 + КО события
Опознание известного растения или животного	Природа	10
Определение сверхъестественной природы погодного феномена	Природа	15
Определение детали ландшафта искусственного происхождения	Природа	20
Опознание атрибутики и служителей общеизвестных божеств	Религия	10
Знание мифологии и заветов общеизвестных божеств	Религия	15
Опознание атрибутики и служителей малоизвестных божеств	Религия	20
Определение особенностей и слабостей чудовища	Соответствующее	10 + КО чудовища

и уязвимостях. СЛ проверки Знания при распознании чудовища равна 10 + КО чудовища. В случае с особенно распространенными чудовищами (вроде гоблинов) СЛ проверки будет равна 5 + КО чудовища. Если же чудовище редкое, то СЛ может увеличиться до 15 + КО чудовища или даже выше. В случае успеха вы вспоминаете об этом чудовище что-нибудь полезное. За каждые 5 пунктов, на которые результат проверки превзошел ее СЛ, вы вспоминаете еще один важный факт. Подобную практическую пользу приносят многие сферы знания (некоторые примеры приведены в таблице «СЛ проверок навыка Знание»).

Действие: Как правило, проверка знания вообще не требует времени и не считается действием (см. раздел «Без изучения» ниже).

Повторные попытки: Невозможны. При проверке Знания выясняется, какими именно сведениями вы располагаете по тому или иному вопросу, и повторные размышления над одним и тем же предметом не позволят вам «вспомнить» то, чего вы никогда не знали.

Без изучения: Вы не можете проходить проверки Знания со СЛ больше 10. Это ограничение не действует, если у вас под рукой есть обширная библиотека по интересующему вас предмету.

Однако для работы с библиотекой требуется масса времени, так что длительность проверки знания возрастает до 1d4 часов. Особенно полные и хорошо организованные библиотеки могут даже обеспечить бонус при проверке Знания по соответствующей теме.

Изворотливость
(Лвк; штраф за доспехи)

Ваша подготовка позволяет вам освобождаться от оков и выворачиваться из самых хитроумных захватов.

Проверка: В приведенной далее таблице указана СЛ проверок Изворотливости, соответствующая самым разнообразным ситуациям.

Веревки: Чтобы выпутаться из веревок, нужно пройти проверку Изворотливости со СЛ, равной 20 + МБМ того, кто вас связывал.

Кандалы и искусно сделанные кандалы: СЛ проверки Изворотливости для избавления от оков зависит от их качества (см. таблицу).

Ограниченное пространство: СЛ этой проверки подразумевает попытку протиснуться в лаз, куда проходит ваша голова, но при этом не проходят плечи. Если этот лаз достаточно длинный, вам может потребоваться несколько последовательных проверок. Вы не способны протиснуться в лаз, в который не проходит ваша голова.

Захват: Вы можете пройти проверку Изворотливости вместо проверки боевого маневра, если противник взял вас в захват или обездвижил (см. главу 8).

Ситуация	СЛ проверки Изворотливости
Веревка/путы	20 + МБМ связывающего
Сеть, заклинания *оживить веревку, управление растениями, власть над растениями* или *опутывание*	20
Заклинание *силки*	23
Кандалы	30
Ограниченное пространство	30
Искусно сделанные кандалы	35
Захват	ЗБМ взявшего в захват

Действие: Проверка Изворотливости в случае с путами, кандалами и прочими ситуациями (за исключением захвата) занимает 1 минуту сосредоточенной работы.

Попытка выпутаться из сети, заклинаний *оживить веревку, управление растениями, власть над растениями* или *опутывание* — это действие полного хода.

Если вас взяли в захват или обездвижили, то попытка освободиться — основное действие.

Чтобы протиснуться в лаз, вам потребуется минута или даже больше в зависимости от длины этого лаза.

Повторные попытки: Варьируются. Вы можете пройти проваленную проверку Изворотливости повторно, если протискиваетесь в лаз, достаточно длинный, чтобы для этого потребовалось несколько последовательных проверок. Если ситуация располагает, вы можете проходить повторные проверки и в других ситуациях и даже брать 20, если вам никто не мешает. Если СЛ проверки навыка при попытке избавиться от веревок или пут выше, чем 20 + значение вашего навыка Изворотливости, значит, вы не можете освободиться при помощи этого навыка.

Примечания: Если у вас есть черта Проныра, проверки Изворотливости даются вам немного легче (см. главу 5).

Исполнение
(Хар)

Вы изучили одну из разновидностей искусства, призванного развлекать людей, будь то пение, актерское мастерство или игра на музыкальных инструментах. Подобно навыкам Ремесла, Знания и Профессии, Исполнение включает в себя целый спектр различных специальностей, каждая из которых развивается отдельно от других.

Каждой из девяти категорий этого навыка присущи свои собственные методы, инструменты и техники, примеры которых приведены в скобках напротив названия каждой из категорий:

- Духовые инструменты (флейта, сиринга, окарина, труба)
- Клавишные инструменты (клавесин, пианино, орган)
- Красноречие (эпос, ода, сказительство)
- Лицедейство (комедия, драма, пантомима)
- Пение (баллады, песнопения, частушки)
- Струнные инструменты (скрипка, арфа, лютня, мандолина)
- Танец (балет, вальс, джига)
- Ударные инструменты (глокеншпиль, цимбалы, барабан, бубен)
- Шутовство (буффонада, лимерики, анекдоты)

Проверка: Вы можете впечатлить аудиторию своими талантами в избранной вами категории исполнительского искусства.

СЛ	Исполнение
10	Рутинное исполнение. Попытка заработать немного денег, выступая перед непритязательной публикой. Почти попрошайничество. Так вы сможете заработать 1d10 мм/день.
15	Довольно приятное исполнение. В процветающем городе вы можете заработать 1d10 см/день.
20	Отличное исполнение. В процветающем городе вы можете заработать 3d10 см/день. Со временем вас могут пригласить в профессиональную труппу, в составе которой вы имеете шанс стать местной звездой.
25	Запоминающееся исполнение. В процветающем городе вы можете заработать 1d6 зм/день. Со временем вас могут заметить благородные покровители искусств, и ваше имя прогремит на всю страну.
30	Выдающееся исполнение. В процветающем городе вы можете заработать 3d6 зм/день. Со временем ваше имя узнают в других странах или даже на иных планах.

Искусно сделанные музыкальные инструменты дают вам бонус +2 (ситуативный) к проверкам Исполнения, в которых они применяются.

Действие: Варьируется. Попытка заработать денег публичными выступлениями может подразумевать все что угодно — от вечерней подработки до полного рабочего

дня. Зависящие от навыка Исполнения способности барда описаны в главе 3.

Повторные попытки: Возможны. Повторные попытки возможны, но они не отменяют последствий предшествовавших им провалов, так что публика, которую не впечатлили предыдущие ваши представления, прохладно отнесется к последующим. СЛ повторной проверки Исполнения увеличивается на 2 за каждый предыдущий провал.

Примечания: Бард должен вложить определенное количество пунктов в навык Исполнения, чтобы использовать свою классовую способность выступление барда. Подробности вы найдете в описании класса барда (см. главу 3).

Использование магических устройств (Хар; требуется изучение)

Вы знаете, как активировать магические предметы — даже те, которыми не умеете пользоваться.

Проверка: При помощи этого навыка вы можете читать записанные заклинания и активировать магические предметы. Использование магических устройств позволяет вам использовать магические предметы, даже если вы не принадлежите народу, для которого они предназначены, не обладаете нужной способностью, особенностью класса или мировоззрением.

Вы проходите проверку Использования магических устройств каждый раз, когда активируете магическое устройство (например, жезл). Если вы используете этот навык для имитации нужного мировоззрения или иного параметра в «фоновом» режиме, соответствующую проверку Использования магических устройств нужно будет проходить каждый час.

Чтобы имитировать параметр при помощи Использования магических устройств, вы должны точно знать, какой именно параметр необходим в каждом конкретном случае. СЛ имитации каждого параметра и наиболее распространенные задачи, решаемые при помощи этого навыка, приведены в таблице.

Задача	СЛ проверки Использования магических устройств
Активация вслепую	25
Расшифровка записанного заклинания	25 + круг заклинания
Применение свитка	20 + УЗ
Применение жезла	20
Имитация особенности класса	20
Имитация значения характеристики	См. текст
Имитация народа	25
Имитация мировоззрения	30

Активация вслепую: Некоторые магические предметы активируются при помощи особых слов, мыслей или действий. При помощи этой проверки вы можете попытаться активировать такой предмет, не зная, что именно нужно сделать, сказать или подумать, чтобы предмет сработал. При этом вам, конечно, придется проделывать ряд действий — бормотать, размахивать руками и т. п. Вы получаете +2 к проверке навыка, если вам уже удавалось активировать этот предмет ранее. Если разница между результатом неудачной проверки и ее СЛ не превышает 9, предмет просто не активируется. При разнице от 10 и более происходит срыв. Обычно это означает, что предмет либо срабатывает на произвольную цель, либо просто наносит вам 2d6 урона разрядом магической энергии. Этот срыв не отменяет и не заменяет того, что обычно может произойти в результате неудачной попытки сотворить недоступное вам заклинание со свитка.

Расшифровка записанного заклинания: Эта проверка Использования магических устройств работает точно так же, как попытка расшифровать свиток при помощи Колдовства, за исключением того, что СЛ проверки в данном случае выше на 5. Для расшифровки записанного заклинания требуется 1 минута концентрации.

Имитация значения характеристики: Чтобы сотворить заклинание со свитка, вам необходимо достаточно высокое значение соответствующей характеристики (Интеллект для заклинаний волшебника, Мудрость для заклинаний жреца, Харизма для заклинаний барда или чародея). Значение имитируемой таким образом характеристики равно результату проверки Использования магических устройств минус 15. Если значение вашей характеристики и без того достаточно высоко, вам нет нужды его имитировать.

Имитация мировоззрения: Некоторые магические предметы обладают позитивными и/или негативными свойствами, срабатывание которых зависит от мировоззрения того, кто их использует. Эта проверка Использования магических устройств может позволить вам имитировать любое мировоззрение по своему выбору. Одновременно можно имитировать только одно мировоззрение.

Имитация особенности класса: Порой для активации магического предмета необходима определенная особенность класса. В этом случае, прибегнув к проверке Использования магических устройств, можно имитировать особенность класса вплоть до уровня, равного результату проверки навыка минус 20.

Обратите внимание, что этот навык не позволяет вам на самом деле применять имитируемые особенности. Если для активации предмета необходимо соответствовать нескольким критериям (например, обладать еще и подходящим мировоззрением), вы должны либо обладать нужным мировоззрением на самом деле, либо имитировать его при помощи еще одной проверки этого навыка.

Имитация народа: Некоторые магические предметы либо предназначены исключительно для определенного народа, либо просто работают лучше, если их использует один из его представителей. В данном случае проверка Использования магических устройств позволит

СЛ проверок Колдовства

Задача	СЛ проверки
Распознать сотворенное заклинание	15 + круг заклинания
Изучить заклинание из книги заклинаний или свитка	15 + круг заклинания
Подготовить заклинание из чужой книги заклинаний	15 + круг заклинания
Определить свойства магического предмета при помощи *обнаружение магии*	15 + УЗ создателя предмета
Расшифровать свиток	20 + круг заклинания
Создать магический предмет	Зависит от предмета

пользоваться этими предметами так, словно вы принадлежите к нужному народу.

Применение свитка: Как правило, заклинание, которое вы хотите сотворить со свитка, должно входить в список заклинаний вашего класса. Проверка Использования магических устройств позволит вам обойти это ограничение. СЛ этой проверки равна 20 + УЗ свитка. Кроме того, для сотворения заклинания со свитка вы должны обладать значением соответствующей (см. выше) характеристики на уровне не ниже 10 + круг заклинания. Если ваша характеристика недостаточно высока, вы можете имитировать ее при помощи еще одной проверки этого навыка.

Сказанное справедливо и для других магических предметов для завершения заклинаний.

Применение жезла, посоха или другого предмета для активации заклинаний: Как правило, заклинание, которое вы хотите применить при помощи жезла, должно входить в список заклинаний вашего класса. Проверка Использования магических устройств позволит вам обойти это ограничение. Обратите внимание, что при провале этой проверки заряд магического предмета не расходуется.

Действие: Не требуется. Проверка Использования магических устройств является частью действия по активации магического предмета (если таковое вообще требуется).

Повторные попытки: Возможны, но если проверка навыка во время активации магического предмета проходит неудачно, а на d20 при этом выпадает натуральная единица, вы теряете возможность активировать этот предмет на протяжении следующих 24 часов.

Примечания: Вы не можете брать 10 при проверках этого навыка. Вы неспособны помогать другому персонажу с проверками Использования магических устройств — проверку этого навыка всегда проходит только тот, кто пытается активировать магический предмет.

Если у вас есть черта Предрасположенность к магии, проверки Использования магических устройств даются вам немного легче (см. главу 5).

Колдовство
(Инт; требуется изучение)

Вы сведущи в теории сотворения и распознавания заклинаний, а также создания магических предметов.

Проверка: Колдовство используется каждый раз, когда дело касается вашего умения творить заклинания и создавать магические предметы. Колдовство также может позволить распознать свойства имеющихся магических предметов при помощи заклинаний вроде *обнаружения магии* или *опознания*.

СЛ этих проверок зависит от конкретной задачи.

Действие: Распознание сотворенного заклинания не является действием, но вы должны четко и ясно видеть, кто и как именно это заклинание творит. При этом используются те же самые модификаторы, что и в случае с Вниманием: расстояние, неблагоприятные условия и т. д.

Для изучения заклинания из книги заклинаний требуется 1 час на круг заклинания (изучение заклинания 0 круга занимает 30 минут). При этом время подготовки заклинаний не увеличивается, даже если вам приходится пользоваться чужой книгой.

Если вы создаете магический предмет, то проверка Колдовства является частью этого процесса. Попытка определить свойства имеющегося магического предмета занимает 3 раунда его пристального и всестороннего осмотра и изучения.

Повторные попытки: Вы не можете повторно пройти проваленную попытку распознания сотворенного заклинания. Если вы не сумеете изучить заклинание, записанное в свитке или книге заклинаний, следующую попытку изучения можно будет предпринять не раньше чем через 1 неделю.

Если вам не удастся подготовить заклинание из чужой книги, следующую попытку подготовить его с помощью этой книги можно будет предпринять лишь через 1 день.

Неудачную попытку определения свойств конкретного магического предмета при помощи заклинания *обнаружение магии* или *опознание* можно повторить не раньше чем через 1 день.

Если предпринять повторную попытку в тот же день, она просто покажет тот же результат.

Примечания: Волшебники, специализирующиеся на какой-то определенной школе, получают +2 к проверкам Колдовства при определении, изучении и подготовке заклинаний избранной школы и штраф –5, когда дело касается заклинаний исключенных школ.

Эльфы получают бонус +2 (народ) к проверкам Колдовства при определении свойств магических предметов. Если у вас есть черта Предрасположенность к магии, проверки Колдовства даются вам немного легче (см. главу 5).

Лазание
(Сил; штраф за доспехи)

Вы сведущи в искусстве лазания по вертикальным поверхностям: от неприступных городских стен до скалистых утесов.

Проверка: Прибегнув к проверке Лазания, вы можете влезть, спуститься или проползти по очень крутому склону, стене, веревке, занавесу или другой отвесной поверхности (или даже по потолку, если там есть за что уцепиться) с ¼ вашей обычной скорости.

Склоном с точки зрения этого навыка считается поверхность, имеющая уклон менее 60 градусов. Стеной — поверхность, имеющая уклон от 60 градусов и больше.

При провале Лазания менее чем на 5 вы просто не двигаетесь с места, а при провале на 5 и более — падаете с высоты, на которую успели забраться.

СЛ проверки Лазания целиком зависит от ситуации.

Чтобы определить подходящую СЛ для каждой проверки, сравните задачу, которая стоит перед персонажем, с данными из таблицы и примените подходящие модификаторы.

СЛ	Пример поверхности или способа Лазания
0	Склон, слишком крутой, чтобы на него можно было просто взойти, или свисающая со стены веревка с узлами.
5	Свисающая со стены веревка без узлов, или веревка с узлами, но без опоры, или веревка под действием заклинания *фокус с веревкой*.
10	Поверхность с удобными выемками или выступами вроде грубой каменной стены или корабельного такелажа.
15	Любая поверхность с более или менее подходящими выемками или выступами (искусственными или природными), например очень неровный утес, дерево, висящая веревка без узлов и без опоры. Попытка подтянуться на руках.
20	Относительно ровная поверхность с неудобными выемками или выступами — типичная стена подземелья.
25	Неровная поверхность без особых выемок или выступов вроде сплошной скалы или кирпичной стены.
30	Нависающая стена или потолок с выступами для рук.
—	Невозможно проползти по абсолютно гладкой и плоской отвесной или нависающей стене.

Модификатор СЛ поверхности*	Пример поверхности или способа Лазания
–10	Колодец, ущелье или иное место, где при лазании можно упираться в две расположенных друг напротив друга стены.
–5	Место, в котором можно лезть, упираясь в две сходящиеся под прямым углом стены.
+5	Скользкая поверхность.

* При наличии нескольких таких модификаторов их значения складываются.

При лазании обе руки должны быть свободны, но если вы остановитесь и ухватитесь покрепче, то сможете освободить вторую руку для сотворения заклинания или иного действия, для которого достаточно одной руки. Лазая, вы теряете возможность увернуться от удара и вместе с ней свой положительный модификатор Ловкости при подсчете КБ. Пока вы лезете, вы также не можете использовать щит. Если при этом вы получаете урон, вам следует немедленно пройти проверку Лазания со СЛ поверхности, по которой вы передвигаетесь. Провал означает, что вы падаете с высоты, на которую успели забраться, и получаете дополнительный урон от падения.

Ускоренное лазание: Вы можете попытаться лезть быстрее обычного. Вы сможете перемещаться с половиной своей обычной скорости (а не с ¼, как обычно), однако на проверку Лазания будет налагаться штраф –5.

Создание новых выемок и уступов: Вы можете сделать собственные упоры для рук и ног, вбив в стену небольшие колышки. Чтобы вбить один колышек, нужно потратить 1 минуту. Вам понадобится один колышек на каждые 5 футов дистанции. Как и в случае с любой другой поверхностью, на которой имеются более или менее подходящие выступы, СЛ проверки Лазания по стене с вбитыми в нее колышками равна 15. Примерно того же самого эффекта можно добиться, если вырубать в ледяной стене выемки при помощи топорика или иного подходящего инструмента.

Ухватиться при падении: Когда вы срываетесь со стены, остановить падение практически невозможно, но попытаться, конечно, стоит. Для этого вам понадобится пройти проверку Лазания со СЛ, равной СЛ поверхности + 20. Остановить скольжение по склону куда проще (СЛ поверхности + 10).

Поймать во время лазания падающего персонажа: Вы можете попытаться подхватить падающего персонажа, который находится в зоне вашей досягаемости. Для этого вы должны совершить успешную атаку касанием в ближнем бою, направленную на падающего персонажа (этот персонаж, если пожелает, может добровольно отказаться от положительного модификатора Ловкости к КБ против этой атаки). Если атака достигает своей цели, немедленно пройдите проверку Лазания со СЛ, равной СЛ поверхности + 10. Успех означает, что вы схватили персонажа и при этом смогли удержаться сами. Обратите внимание, что общий вес персонажа и всех находящихся при нем вещей должен быть не выше вашего значения тяжелой нагрузки — в противном случае проверка проваливается автоматически, и вы немедленно падаете. Если проверка Лазания окажется неудачной, но разница между СЛ проверки и ее результатом будет меньше 5, персонаж, которого вы пытались подхватить, продолжит падать, но сами вы умудритесь удержаться на стене. Если же эта разница окажется больше или равна 5, вы сорветесь вслед за тем, кого пытались удержать.

Действие: Лазание связано с перемещением, так что в большинстве случаев оно является частью сопутствующего действия (и в силу этого может сочетаться с другими типами перемещения, требующими сопутствующего действия). Каждое сопутствующее действие, подразумевающее необходимость прибегать к Лазанию, требует отдельной проверки. Попытки ухватиться при падении или подхватить падающего персонажа не требуют отдельного действия.

Примечания: Вооружившись веревкой, вы можете поднять наверх или спустить другого персонажа вниз при помощи одной только грубой силы. Общий вес, поднимаемый таким образом, не может превышать удвоенного значения вашей максимальной нагрузки.

Существа, обладающие параметром «скорость лазания», получают бонус +8 (народ) к проверкам Лазания. Существо должно проходить проверку Лазания при каждой попытке перемещения по склону или стене, СЛ поверхности которых превышает 0, но оно может брать 10, даже если спешит или отвлекается на внешние угрозы. Если существо с параметром «скорость лазания» пытается ускориться, пока лезет (см. выше), оно проходит проверку Лазания со штрафом –5 и либо удваивает свою скорость лазания, либо ускоряется до своей наземной (смотря что ниже). Кроме того, такое существо, лазая, сохраняет свой положительный модификатор Ловкости к КБ, а те, кто его атакует, не получают никаких особых преимуществ. Как бы то ни было, во время лазания такое существо не может переходить на бег.

Если у вас есть черта Атлет, проверки Лазания даются вам немного легче (см. главу 5).

Лечение (Мдр)

Вы знаете, как обращаться с ранениями и излечивать от болезней.

Проверка: СЛ и эффект проверки Лечения зависят от задачи, которую вы пытаетесь решить.

Задача	СЛ
Первая помощь	15
Продолжительный уход	15
Лечение ранений от чеснока, заклинаний *шипастая поросль* или *шипастые камни*	15
Лечение смертельного урона	20
Лечение отравления	СЛ испытания яда
Лечение болезни	СЛ испытания болезни

Первая помощь: Как правило, первая помощь нужна для того, чтобы спасти персонажа, находящегося при смерти. Если показатель здоровья персонажа опустился ниже 0 и этот персонаж продолжает терять ПЗ (со скоростью 1 ПЗ/раунд, час или день), вы можете стабилизировать его состояние. Стабилизированный персонаж не начинает восстанавливать ПЗ, но хотя бы перестает их терять. Прибегнув к первой помощи, также можно остановить потерю ПЗ из-за эффектов, вызванных кровотечением (правила получения урона от кровотечения см. в приложении 2).

Продолжительный уход: Эта проверка подразумевает как минимум один день ухода за раненым персонажем. Если проверка Лечения успешна, ваш пациент восстанавливает в два раза больше ПЗ или пунктов характеристик, утраченных в результате ранения, чем восстановил бы самостоятельно без вашего ухода: 2 ПЗ на уровень за день, в течение которого персонаж отдыхал хотя бы 8 часов, или 4 ПЗ на уровень за целый день отдыха; 2 пункта характеристик за день, в течение которого персонаж отдыхал хотя бы 8 часов, или 4 пункта характеристик за целый день отдыха.

Вы можете ухаживать не более чем за шестью пациентами одновременно. Для ухода вам понадобится доступ к медицинским инструментам и лекарствам (бинтам, снадобьям и т. д.), которые легко раздобыть в любой населенной местности. Уход за выздоравливающим — монотонная, но необременительная работа. Обратите внимание, что лекарь не может ухаживать сам за собой.

Лечение ранений от чеснока, заклинаний шипастая поросль или шипастые камни: Существо, наступившее на чеснок, перемещается с половиной своей обычной скорости. Успешная проверка Лечения позволяет избавиться от этого эффекта.

Существо, раненное заклинанием *шипастая поросль* или *шипастые камни*, должно успешно пройти испытание Реакции. В противном случае его скорость уменьшается на треть. Чтобы избавиться от этого эффекта, вам понадобится другой персонаж, который сможет перебинтовать вам ноги и пройти проверку Лечения, СЛ которой равна СЛ испытания против этих заклинаний.

Лечение смертельного урона: При помощи проверки Лечения вы можете исцелять полученные существами ранения. Успешная проверка восстанавливает 1 ПЗ за уровень существа. Если результат удачной проверки выше ее СЛ на 5 или более, то вы восстанавливаете еще несколько ПЗ, количество которых равно модификатору вашей Мудрости (если он положительный). Приступать к излечению от смертельного урона нужно не позднее 24 часов с момента его получения, но не более одного раза в день. Чтобы применить этот вид лечения, вы должны потратить две порции снадобий из вашего набора лекаря. Вы получаете штраф –2 за каждую порцию, которой вам при этом не хватило.

Лечение отравления: Лечить от отравления можно только того персонажа, который продолжает находиться под воздействием яда (получает от него урон или испытывает другие неблагоприятные эффекты). Каждый раз, когда отравленный персонаж должен пройти испытание против этого яда, вы предварительно совершаете проверку Лечения со СЛ, равной СЛ этого испытания. В случае успеха ваш пациент получает +4 (мастерство) к своему испытанию.

Лечение болезни: Эта проверка подразумевает попытку вылечить одного зараженного болезнью персонажа. Каждый раз, когда больной персонаж должен пройти испытание против болезни, вы предварительно совершаете проверку Лечения со СЛ, равной СЛ этого испытания. В случае успеха ваш пациент получает +4 (мастерство) к своему испытанию.

Действие: Первая помощь, лечение отравления и ранений от чеснока — это основное действие. Лечение болезни или существа, пострадавшего от заклинаний *шипастая поросль* или *шипастые камни* занимает 10 минут. Лечение смертельного урона — 1 час. Уход за выздоравливающим — 8 часов необременительной работы.

Повторные попытки: Варьируются. Вы не можете пройти повторную проверку навыка Лечения, если провал этой проверки не влечет за собой очевидных последствий (персонаж, наступивший на чеснок, продолжает хромать и т. п.). Проверку Лечения при первой помощи можно проходить повторно до тех пор, пока пациент жив.

Примечания: Если у вас есть черта Самодостаточность, проверки Лечения даются вам немного легче (см. главу 5).

Набор лекаря дает вам бонус +2 (ситуативный) к проверкам Лечения.

ЛОВКОСТЬ РУК
(Лвк; штраф за доспехи; требуется изучение)

Этот навык позволяет вам показывать фокусы, шарить по чужим карманам и незаметно носить оружие.

Проверка: Проверка Ловкости рук со СЛ 10 позволит вам незаметно спрятать в ладони оставленную без присмотра вещь размером с монету. Демонстрация простейших фокусов с предметами (например, исчезновение монеты) также имеет СЛ 10, если зритель не следит за руками, пытаясь разгадать секрет фокуса.

Если вы используете этот навык, когда кто-то за вами наблюдает, вы проходите встречную проверку вашей Ловкости рук против Внимания наблюдающего. Победа в этой встречной проверке позволяет наблюдателю заметить то, что вы делаете, но не мешает вам совершить само действие.

При помощи этого навыка вы можете спрятать на себе небольшой предмет, в том числе одноручное оружие ближнего боя или компактное дистанционное оружие (например, дротик, пращу или ручной арбалет). При этом вам нужно пройти встречную проверку вашей Ловкости рук

против Внимания того, кто пристально вас осматривает или обыскивает. В последнем случае ваш противник получает +4 к своей проверке Внимания, так как оружие обычно куда легче найти, чем спрятать. Кинжалы в этом смысле значительно удобнее любых других видов одноручного оружия, так что при попытке спрятать на себе кинжал вы получаете +2 к проверке Ловкости рук. Если предмет, который вы прячете, очень мал (монета, сюрикен, кольцо), вы получаете +4 к проверкам Ловкости рук. Многослойная или свободная одежда (например, плащ) даст вам еще +2 к проверкам.

Выхватывание спрятанного оружия — это основное действие, не провоцирующее внеочередных атак.

Попытка совершить карманную кражу требует проверки Ловкости рук со СЛ 20. Против результата этой проверки ваш оппонент проходит встречную проверку Внимания. Если оппонент выигрывает, то замечает кражу, даже если она удалась и предмет в ваших руках. Если вы хотите совершить карманную кражу в бою, нужно, чтобы оппонент не знал о вашем присутствии.

Вы можете использовать Ловкость рук для развлечения публики, как если бы это была одна из разновидностей Исполнения. Этот навык вполне позволяет вам давать представления в роли, к примеру, фокусника или жонглера.

СЛ проверки Ловкости рук	Задача
10	Спрятать в ладони монету, показать фокус с ее «исчезновением»
20	Украсть из чужого кармана небольшой предмет

Действие: Как правило, проверка Ловкости рук — это основное действие.

Вы можете пройти проверку Ловкости рук в качестве сопутствующего действия, но со штрафом –20.

Повторные попытки: Возможны, но после первого провала СЛ любой проверки Ловкости рук, направленной против того же оппонента (или того же наблюдателя, что заметил предыдущую попытку), возрастает на 10.

Без изучения: Если в развитие Ловкости рук не вложено ни единого пункта, проверку этого навыка вам заменяет проверка Ловкости, но при этом вы не можете проходить проверки со СЛ выше 10, если только это не попытка спрятать на себе какой-нибудь предмет.

Примечания: Если у вас есть черта Легкая рука, все проверки Ловкости рук даются вам немного легче (см. главу 5).

МАСКИРОВКА
(Хар)

Вы умеете до неузнаваемости изменять свою внешность.

Проверка: Проверка Маскировки определяет, насколько хорошо вам удалось изменить свою внешность. Результат этой проверки противопоставляется результату проверки Внимания окружающих, но если вы не привлекаете особого внимания, то и окружающие не имеют особого повода прибегать к соответствующим проверкам. Если за вами наблюдают люди, которые настроены особенно подозрительно (как, например, городской стражник, пристально оглядывающий путников, проходящих сквозь городские ворота), можно считать, что они без броска берут 10 при проверке Внимания.

Каждый раз, когда вы применяете этот навык, проверкам Внимания любого количества наблюдателей вы противопоставляете результат одной и той же проверки Маскировки. Заметьте, что проверка Маскировки проводится ведущим втайне от игрока, который никогда не знает точно, насколько хорошо ему в этот раз удалось изменить свой облик.

Эффективность Маскировки зависит от того, насколько сильно вы меняете свою внешность. Хотя при помощи этого навыка можно выдать себя за существо на одну ступень размера больше или меньше, чем вы сами, ни ваш истинный размер, ни зона вашей досягаемости при этом не изменятся.

Цель маскировки	Модификатор проверки
Отдельные детали внешности	+5
Представитель противоположного пола*	–2
Представитель другого народа*	–2
Представитель другой возрастной группы*	–2**
Существо большего или меньшего размера*	–10

* Эти модификаторы складываются, когда применяются совместно.

** За каждую ступень разницы между вашей и желаемой возрастной группой. Возрастные группы бывают следующими: юность (до молодости), молодость, зрелость, пожилой возраст и старость.

Если вы выдаете себя за кого-то конкретного, те, кто его знает, получат значительный бонус при встречной проверке своего Внимания против вашей Маскировки (согласно приведенной ниже таблице). Кроме того, считается, что вы всегда привлекаете внимание этих персонажей, так что встречная проверка при столкновении с ними неизбежна.

Знакомство	Модификатор проверки Внимания
Знает в лицо	+4
Друг или коллега	+6
Близкий друг	+8
Возлюбленный	+10

Встречная проверка Внимания наблюдателя против вашей Маскировки происходит при столкновении и каждый час после этого. Если при этом вы мимоходом взаимодействуете с большой группой различных существ, встречная проверка происходит каждый день или каждый час против среднеарифметического значения Внимания группы.

Действие: Процесс маскировки занимает 1d3 × 10 минут кропотливой работы. Если применяется магия (например, заклинание *изменение облика*), то время потребуется только на то, чтобы сотворить само заклинание или активировать магический эффект.

Повторные попытки: Возможны. Если ваша маскировка раскрыта, вы способны попытаться замаскироваться повторно, но помните: если окружающие знают о том, что их пытались обмануть, они начинают вести себя более настороженно.

Примечания: Заклинания, которые изменяют ваш облик (например, *иной облик, изменение облика, полиморф* или *метаморфоза*), дают вам +10 к проверкам Маскировки (подробности см. в описании заклинаний). Заклинания школы прорицания, позволяющие видеть сквозь иллюзии (например, *истинное зрение*), не помогут против того, кто пользуется только естественными средствами (скажем, гримом), но могут оказаться чрезвычайно полезными, если при маскировке была использована еще и магия.

Вы должны пройти проверку Маскировки при сотворении заклинания *симулякр*, чтобы выяснить, насколько полного сходства с оригиналом удалось добиться.

Если у вас есть черта Обманщик, проверки Маскировки даются вам немного легче (см. главу 5).

МЕХАНИКА
(Лвк; штраф за доспехи; требуется изучение)

Вы умеете обезвреживать ловушки, взламывать замки и приводить в негодность простые механические устройства (двери, катапульты, колеса повозок и т. п.).

Проверка: При обезвреживании ловушки или иного устройства ведущий совершает проверку Механики за вас, так что вы необязательно будете знать, удалось ли вам задуманное.

СЛ этой проверки зависит от сложности и хитрости самого механизма. В случае успеха вы обезвреживаете устройство. Если проверка провалена менее чем на 5, ничего не происходит, и вы можете попробовать еще раз. Если она провалена на 5 и более, произойдет нечто непоправимое.

Устройство	Время	СЛ проверки*	Пример
Простое	1 раунд	10	Заклинить замок
Хитрое	1d4 раундов	15	Ослабить крепление тележного колеса
Сложное	2d4 раундов	20	Обезвредить или заново взвести простую ловушку
Очень сложное	2d4 раундов	25	Обезвредить сложную ловушку, саботировать работу часового механизма

* Если вы не хотите оставлять следов своего вмешательства, увеличьте СЛ на 5.

Если это ловушка, она сработает; если саботаж, то он, как выяснится позднее, не удастся.

Кроме того, вы можете сделать так, чтобы простые устройства (вроде седел или колес) выходили из строя, прослужив еще некоторое время (как правило, 1d4 раунда или минуты).

Взлом замков: СЛ взлома замка зависит от качества устройства. Если у вас нет при себе набора отмычек, СЛ проверки возрастает на +10.

Качество замка	СЛ взлома
Простое	20
Обычное	25
Надежное	30
Превосходное	40

Действие: Длительность проверки Механики целиком зависит от задачи, которая перед вами стоит. Вывод из строя простого устройства занимает 1 раунд и является действием, требующим полного хода. Попытка взломать замок занимает полный ход. Хитрые и сложные устройства требуют соответственно 1d4 и 2d4 раундов.

Повторные попытки: Варьируются. Можно попытаться обезвредить ловушку повторно, если предыдущая проверка была провалена менее чем на 5. Замки можно взламывать повторно без всяких ограничений.

Примечания: Если у вас есть черта Легкая рука, проверки Механики даются вам немного легче (см. главу 5).

Если плут пытается обезвредить ловушку и разница между результатом успешной проверки и ее СЛ оказывается больше 10, он получает возможность изучить ловушку, выяснить, как она устроена, и обойти ее, не обезвреживая. При этом он способен устроить все так, чтобы и его союзники могли ее спокойно обойти.

Ограничения: Персонажи со способностью поиск ловушек (например, плуты) могут обезвреживать магические ловушки. СЛ их обезвреживания равна 25 + круг заклинания, при помощи которого ловушка создана.

Заклинания *огненная ловушка, сторожевая печать, телепортирующий круг* и *символы* создают ловушки непосредственно, но при помощи проверки Механики плут способен обезвредить и их. *Шипастая поросль* и *шипастые камни,* однако, создают не ловушки, а магические преграды, перед которыми плутовская Механика бессильна. В описании самих заклинаний об этом рассказано подробнее.

ОЦЕНКА
(Инт)

Вы можете определить точную денежную стоимость предмета.

Проверка: Проверка Оценки со СЛ 20 позволит узнать точную цену любого распространенного предмета. Если результат удачной проверки превысит ее СЛ на 5 и более, вы к тому же поймете, является ли этот предмет магическим (хотя и не узнаете его свойств). Если разница между результатом неудачной проверки и ее СЛ будет меньше 5, вы определите цену предмета с погрешностью в 20% от реальной цены. Если же разница между СЛ неудачной проверки и ее результатом окажется больше 4, ваша оценка будет иметь очень мало общего с реальной стоимостью предмета (ведущий вправе озвучить любую сумму по своему усмотрению). В случае с особо редкими или экзотическими предметами СЛ проверки может возрасти до 25 и выше.

При помощи этого навыка можно попытаться определить самый ценный предмет в куче сокровищ (по крайней мере, в видимой ее части). СЛ этой проверки обычно равна 20, но может возрасти и до 30, если куча сокровищ особенно велика.

Действие: Оценка стоимости предмета — основное действие. Определение самого ценного предмета в куче сокровищ — действие полного хода.

Повторные попытки: Повторная попытка оценить предмет даст тот же результат, что и первая.

Примечания: Заклинатель с фамильяром-вороном получает +3 к проверкам Оценки.

ПЛАВАНИЕ
(Сил; штраф за доспехи)

Вы умеете плавать и способны не утонуть даже в бурной воде.

Проверка: Пока вы находитесь в воде, проверку Плавания нужно проходить каждый раунд. Успех этой проверки означает, что вы можете переместиться либо с половиной (действие полного хода), либо с четвертью своей обычной скорости (сопутствующее действие). Если вы провалили проверку менее чем на 5, вы просто не сможете сдвинуться с места, а если на 5 и более — не сумеете удержаться на плаву и уйдете под воду.

Оказавшись под водой (провалив проверку Плавания или нырнув намеренно), вы должны задержать дыхание. Вы можете задержать дыхание на количество раундов, равное удвоенному значению вашей Выносливости, но только если не совершаете действий, кроме сопутствующих и свободных. Если вы совершаете основное действие или действие полного хода (например, атакуете), запас воздуха немедленно уменьшается еще на 1 раунд. Это значит, что персонаж, сражающийся под водой, тратит воздух вдвое быстрее. Когда запас воздуха заканчивается, в начале каждого раунда вы должны проходить проверку Выносливости со СЛ 10. Каждый раунд СЛ этой проверки возрастает на 1. Если эта проверка провалена, вы захлебываетесь и начинаете тонуть. СЛ проверки Плавания зависит от того, насколько спокойна вода.

Когда вы плывете, каждый час необходимо проходить проверку Плавания со СЛ 20. В случае провала вы получите 1d6 несмертельного урона от утомления.

Вода	СЛ проверки Плавания
Спокойная вода	10
Неспокойная вода	15
Бурная вода	20*

* В бурной воде вы не можете брать 10 на проверке Плавания, даже если отсутствуют иные отвлекающие факторы и опасности.

Действие: Успешная проверка Плавания позволяет вам плыть с четвертью вашей обычной скорости (сопутствующее действие) или с половиной вашей обычной скорости (действие полного хода).

Примечания: Существа, обладающие параметром «скорость плавания», могут двигаться в воде с указанной скоростью без необходимости проходить проверки Плавания. Эти существа получают бонус +8 (народ) к проверкам Плавания при совершении особых действий и попытках избежать опасности. Кроме того, такое существо может всегда брать 10 при проверке Плавания даже при наличии угроз и отвлекающих факторов, а если оно плывет по прямой, то при желании может двигаться со скоростью бега.

Если у вас есть черта Атлет, проверки Плавания даются вам немного легче (см. главу 5).

Полет
(Лвк; штраф за доспехи)

Вы знаете, как летать при помощи крыльев или магии, в полете можете применять достаточно сложные маневры. Помните, что, развивая этот навык, саму способность к полету вы не обретете.

Проверка: Как правило, проверку Полета необходимо проходить только при совершении сложных маневров. Летающее существо продолжает лететь без проверки Полета, если в свой ход оно переместилось на расстояние, превышающее половину его скорости. Кроме того, без проверки Полета оно может повернуть на угол до 45 градусов, пожертвовав 5 футами перемещения, набрать высоту под углом 45 градусов с половиной скорости и сбросить высоту под любым углом с обычной скоростью. Обратите внимание, что все эти ограничения действуют только на перемещения в течение каждого хода в отдельности. В начале своего следующего хода вы можете сменить направление перемещения без оглядки на то, в каком направлении вы двигались ранее. Любое действие, не вписывающееся в эти ограничения, требует проверки Полета. СЛ этой проверки варьируется достаточно сильно и зависит от предпринятого вами маневра (см. таблицу).

Маневр в воздухе	СЛ проверки
Переместиться на расстояние меньше половины своей скорости	10
Зависнуть на месте	15
Повернуть круче чем на 45°, пожертвовав 5 футами перемещения	15
Повернуть на 180°, пожертвовав 10 футами перемещения	20
Набрать высоту под углом больше 45°	20

Атаки по летящим: Пока вы летите, вы не считаетесь застигнутым врасплох. Если вы летите при помощи крыльев и при этом получаете урон, вы должны пройти проверку Полета со СЛ 10, чтобы не потерять 10 футов высоты. Этот спуск не провоцирует внеочередные атаки и не считается частью перемещения существа.

Столкновение в полете: Если вы летите при помощи крыльев и при этом сталкиваетесь с объектом того же (или большего) размера, что и вы сами, вы должны пройти проверку Полета со СЛ 25, чтобы не упасть с высоты своего полета и не получить при этом соответствующий урон.

Мягкое приземление: Если вы падаете с большой высоты, но при этом можете летать, вы имеете право пройти проверку Полета со СЛ 10, чтобы предотвратить урон от падения. Вы не вправе проходить эту проверку, если падаете из-за столкновения или проваленной проверки Полета.

Полет при сильном ветре: Сильный ветер усложняет проверки Полета (см. таблицу «Воздействие ветра на полет»). Если размер существа, пытающегося лететь при сильном ветре, не превышает размера, указанного в столбце «Мешает», это существо должно пройти проверку Полета со СЛ 20, чтобы совершить в этом раунде перемещение. Если же размер существа, пытающегося лететь при сильном ветре, не превышает размера, указанного в столбце «Сносит», это существо должно пройти проверку Полета со СЛ 25, чтобы ветер не сдул его на 2d6 × 10 футов, нанеся при этом 2d6 несмертельного урона. Пока ветер дует с достаточной силой, существо, пытающееся лететь, должно проходить соответствующую проверку каждый раунд полета. Ветер, который сносит существо, еще и мешает ему — сносимое существо должно

Воздействие ветра на полет

Ветер	Скорость ветра	Мешает	Сносит	Штраф к проверке Полета
Слабый	0–10 миль/ч	—	—	—
Умеренный	11–20 миль/ч	—	—	—
Сильный	21–30 миль/ч	Маленький	—	–2
Крепкий	31–50 миль/ч	Небольшой	Маленький	–4
Штормовой	51–74 мили/ч	Средний	Небольшой	–8
Ураган	75–174 мили/ч	Крупный	Средний	–12
Торнадо	175+ миль/ч	Огромный	Крупный	–16

пройти проверку Полета со СЛ 20, если хочет совершить в этом раунде перемещение.

Действие: Нет. Проверки Полета совершаются как часть другого действия или в качестве ответных действий на происходящее.

Повторные попытки: Варьируются. Вы можете проходить проверки Полета, чтобы совершать один и тот же маневр на протяжении нескольких раундов, но если вы летите при помощи крыльев и разница между СЛ неудачной проверки Полета и ее результатом оказывается равна 5 или больше, вы падаете на землю с высоты, получая соответствующий урон (см. главу 13).

Примечания: Заклинатель с фамильяром-летучей мышью получает +3 к проверкам Полета.

Для существ, обладающих параметром «скорость полета», Полет считается классовым навыком. Существа, способные летать, получают модификатор маневренности к своим проверкам Полета. Возможны следующие типы маневренности: скверная (–8), плохая (–4), средняя (+0), хорошая (+4), безупречная (+8). Если маневренность существа не указана, считается, что это существо обладает средней маневренностью.

На проверки Полета существ, размер которых отличается от Среднего, действует модификатор, величина которого зависит от размера существа: крошечный (+8), миниатюрный (+6), маленький (+4), небольшой (+2), средний (+0), крупный (–2), огромный (–4), гигантский (–6), колоссальный (–8).

Вы не можете развивать этот навык, вкладывая в него пункты, если при этом не обладаете природной способностью к полету. Исключение из этого правила составляют существа, которые могут прибегать к Полету ежедневно при помощи магии или приобретенной способности.

Если у вас есть черта Акробат, проверки Полета даются вам немного легче (см. главу 5).

ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ (Мдр)

Вы способны отличать правду от лжи и судить об истинных мотивах других существ.

Проверка: Успешная проверка позволит вам защититься от воздействия навыка Блеф (см. стр. 98). Кроме того, прибегнув к проверке Проницательности, вы можете почувствовать неладное (когда происходит что-то неуловимо странное) и понять, можно ли верить тому или иному собеседнику.

Задача	СЛ проверки Проницательности
Раскусить собеседника	20
Понять, что существо очаровано	25 или 15
Расшифровать тайное сообщение	Варьируется

Раскусить собеседника: При помощи этого навыка вы можете инстинктивно оценить ту или иную социальную ситуацию, понять, что кто-то ведет себя неестественно (например, если ваш собеседник — не тот, за кого себя выдает), или почувствовать, заслуживает ли собеседник доверия.

Понять, что существо очаровано: Вы можете почувствовать, когда кто-то находится под действием магического очарования, даже если само существо об этом не догадывается. Как правило, СЛ этой проверки равна 25, но если существо находится под действием одного из заклинаний подчинения (см. *подчинение гуманоида*), СЛ падает до 15 из-за того, что подчинение сильно ограничивает круг доступных существу действий.

Расшифровать секретное сообщение: При помощи Проницательности вы можете распознать наличие секретного сообщения в чужих словах. Для этого вы должны пройти встречную проверку вашей Проницательности против Блефа персонажа, передающего сообщение. Если вы не знаете, о чем может говориться в секретном послании, на проверку Проницательности налагается штраф –2 за каждый содержащийся в сообщении факт, о котором вы не подозреваете. Если разница между результатом успешной проверки Проницательности и ее СЛ меньше 5, вам удается узнать лишь о наличии секретного послания, но не о его содержании. Если разница между результатом успешной проверки Проницательности и ее СЛ будет равна 5 или более, вы успешно перехватываете и расшифровываете секретное послание. Если вы провалили проверку Проницательности менее чем на 5, вам не удается заметить наличие секретного послания. Если вы провалили проверку Проницательности на 5 и более, информация, которую вы извлечете из чужого Блефа, окажется ложной.

Действие: Попытка получить информацию при помощи Проницательности обычно занимает 1 минуту. Однако на то, чтобы составить мнение об окружающих, вполне может уйти целый вечер.

Повторные попытки: Невозможны, но вы вправе проходить проверку Проницательности каждый раз, когда становитесь целью чьей-нибудь проверки Блефа.

Примечания: Следопыт получает бонус, если его проверка Проницательности направлена против его заклятого врага.

Если у вас есть черта Бдительность, проверки Проницательности даются вам немного легче (см. главу 5).

ПРОФЕССИЯ (Мдр; требуется изучение)

Вы владеете какой-то определенной Профессией. Подобно навыкам Ремесла, Знания и Исполнения, Профессия включает в себя целый спектр отдельных навыков. У вас вполне может быть несколько Профессий, но каждую из них вам нужно будет развивать отдельно от других. В то время как Ремесло концентрируется на производстве тех или иных предметов, Профессия подразумевает куда более широкий и при этом значительно более общий спектр умений.

Некоторые из наиболее распространенных Профессий: архитектор, пекарь, адвокат, библиотекарь, дубильщик, игрок, извозчик, клерк, конюх, купец, куртизанка, матрос, мельник, мясник, носильщик, осадный инженер, охотник, пастух, пивовар, писец, повар, повитуха, рудокоп, рыбак, садовник, солдат, столяр, травник, трактирщик и фермер.

Проверка: За неделю упорных трудов при помощи проверки Профессии можно заработать несколько золотых монет, точное количество которых равно половине результата этой проверки. Считается, что вы знаете, как обращаться с инструментами своего труда, выполнять рутинные обязанности, управлять помощниками и чернорабочими и улаживать повседневные проблемы. Кроме того, вы обладаете всеми необходимыми знаниями и можете ответить на любые вопросы, связанные с вашей Профессией. СЛ проверок для ответа на эти вопросы равна 10 (простые вопросы), 15 или выше (каверзные вопросы).

Действие: Не требуется. Одна проверка Профессии — это обычно неделя работы.

Повторные попытки: Варьируются. Если проверка Профессии подразумевает попытку заработать денег, повторные попытки не допускаются — вы просто получаете заработанные за неделю монеты.

Пройти следующую проверку (и получить заработанные деньги) можно будет только неделю спустя и только если вы полностью посвятите эту неделю работе. Просто повторять попытку можно, только если вы пытались решить какую-то определенную задачу.

Без изучения: Чернорабочие и неквалифицированные помощники (т. е. персонажи, которые не вкладывали пунктов в Профессию) зарабатывают в среднем 1 см в день.

Примечания: Гномы получают +2 к проверкам одного Ремесла или Профессии по своему выбору.

Ремесло (Инт)

Вы сведущи в изготовлении того или иного типа предметов, например оружия или доспехов.

Подобно Знанию, Исполнению и Профессии, Ремесло — это целая группа отдельных умений. У вас может быть несколько различных ремесленных навыков, и каждый из них нужно развивать отдельно от других.

Вот краткий список наиболее распространенных ремесел: алхимик, бронник, гончар, замочник, каллиграф, каменщик, капканщик, книжник, кожевенник, корабел, корзинщик, лучных дел мастер, оружейник, плотник, портной, сапожник, скульптор, стеклодув, ткач, художник и ювелир.

Ремесло — это умение производить любые материальные вещи. Если результатом усилий персонажа является нечто нематериальное, его занятие, скорее всего, не Ремесло, а Профессия.

Проверка: Вы можете практиковать свое Ремесло для того, чтобы заработать на жизнь, — разделите результат проверки вашего умения на 2, чтобы выяснить, сколько зм вы заработаете за неделю упорных трудов.

Частью ремесленного навыка является умение пользоваться всеми необходимыми инструментами, вести повседневные дела, присматривать за чернорабочими и решать различные обыденные проблемы. Чернорабочие и подмастерья получают около 1 см в день.

И все же главным предназначением навыка является создание предметов соответствующего типа. СЛ проверки зависит от сложности задумки. СЛ проверки, ее результат и стоимость конечного предмета определяют время, которое нужно потратить на его создание. От стоимости создаваемого предмета также зависит и стоимость исходного сырья.

В некоторых случаях вместо Ремесла можно использовать заклинание *изготовление*. При этом вы все равно должны сделать проверку навыка, если рассчитываете создать что-то действительно выдающееся. При создании сложных предметов посредством заклинания *малое созидание* вам также может понадобиться удачная проверка соответствующего Ремесла.

Успешная проверка Ремесла (плотник) в сочетании с заклинанием *железное дерево* позволит вам создавать деревянные предметы, прочностью ничуть не уступающие стали.

Для занятия своим делом ремесленник нуждается в подходящих инструментах. При использовании импровизированных инструментов вы получаете штраф –2 к проверке Ремесла.

Искусно сделанные инструменты, напротив, дают бонус +2.

Чтобы подсчитать, сколько времени и денег вам предстоит потратить на создание предмета, можно воспользоваться следующим руководством:

1. Посчитайте стоимость предмета в серебряных монетах (1 зм = 10 см).
2. Найдите СЛ создания предмета в таблице «Ремесла» на стр. 119.
3. Заплатите ⅓ стоимости предмета за сырье.
4. Пройдите проверку соответствующего Ремесла, подразумевающую неделю напряженной работы. В случае успеха умножьте результат проверки на ее СЛ. Если полученное число окажется равным стоимости предмета в см, значит, предмет готов. Если полученное число будет вдвое (втрое, вчетверо и т. д.) больше стоимости предмета в см, значит, вы заканчиваете работу над предметом за половину (треть, четверть и т. д.) недели. Если полученное число меньше стоимости предмета в см, оно отображает объем работы над предметом, который вы проделали за неделю. Запишите его и пройдите еще одну недельную проверку Ремесла. Так, неделя за неделей, объем сделанной работы будет расти, пока предмет наконец не окажется готов.

Ремесла

Предмет	Ремесло	СЛ создания
Кислота	Алхимик	15
Алхимический огонь, дымовая шашка, спичка	Алхимик	20
Противоядие, солнечная палочка, смоляной кулек, громовой камень	Алхимик	25
Доспех или щит	Бронник	10 + бонус к КБ
Механическая ловушка	Капканщик	Варьируется*
Длинный или короткий лук, стрелы	Лучных дел мастер	12
Композитный длинный или короткий лук	Лучных дел мастер	15
Усиленный композитный длинный или короткий лук	Лучных дел мастер	15 + (2 × рейтинг Силы)
Арбалет, болты	Оружейник	15
Простое метательное оружие или оружие ближнего боя	Оружейник	12
Особое метательное оружие или оружие ближнего боя	Оружейник	15
Экзотическое метательное оружие или оружие ближнего боя	Оружейник	18
Очень простой предмет (деревянная ложка)	Разное	5
Заурядный предмет (чугунный горшок)	Разное	10
Качественный предмет (колокол)	Разное	15
Сложный или безупречный предмет (замок)	Разное	20

* Создание ловушек подчиняется собственным правилам (см. главу 13).

Если проверка Ремесла провалена, но менее чем на 5, на этой неделе вам не удается сделать ничего. Если провалена на 5 и более, вы впустую тратите часть исходного сырья и теперь вам предстоит заплатить еще половину его первоначальной стоимости.

Ежедневный прогресс: При желании вы можете проходить не еженедельные, а ежедневные проверки Ремесла. В этом случае ваш прогресс (результат проверки × СЛ) следует разделить на количество дней в неделе.

Искусно сделанные предметы: Вы можете создать искусно сделанный предмет — оружие, доспех, щит или инструмент, который благодаря исключительному мастерству исполнения обеспечивает преимущество тому, кто его использует. Чтобы создать искусно сделанный предмет, помимо создания самого предмета вам необходимо произвести «искусную» часть работы (как будто это отдельный компонент, создаваемый по стандартным правилам). У «искусно сделанной работы» есть своя стоимость (300 зм для оружия и 150 зм для доспехов и щитов; стоимость искусно сделанных инструментов см. в главе 6) и СЛ создания, равная 20. Как только и базовый предмет, и его искусный компонент будут завершены, искусно сделанный предмет можно считать готовым. Помните, что искусный компонент тоже требует исходного сырья, стоимость которого равна ⅓ цены этого компонента.

Починка предметов: Чтобы починить предмет, необходимо пройти проверку с той же СЛ, что и при создании этого предмета. Починка предмета обойдется вам в ⅕ от цены самого предмета.

Действие: Не применяется. Проверка Ремесла — это целая неделя (или день — см. выше) напряженной работы.

Повторные попытки: Можно предпринимать, но если разница между СЛ неудачной проверки и ее результатом окажется равна 5 или более, вы впустую потратите часть исходного сырья и нужно будет заплатить еще половину его первоначальной стоимости.

Примечания: Вы можете по своему желанию прибавить +10 к СЛ проверки Ремесла, чтобы ускорить работу над предметом (при этом увеличится произведение результата вашей проверки Ремесла на СЛ). Вы должны решить, будете ли вы увеличивать СЛ еженедельной (или ежедневной) проверки до того, как пройдете саму проверку.

Чтобы сделать предмет при помощи Ремесла (алхимик), вы должны располагать доступом к алхимическому оборудованию. Если вы работаете в городе, то просто покупаете все необходимое, заплатив деньги за исходное сырье, но в некоторых местах алхимическое оборудование раздобыть попросту невозможно. Обзаведясь полноценной алхимической лабораторией, вы получите бонус +2 (ситуативный) к проверкам Ремесла (алхимик) за более качественное оборудование, но даже наличие лаборатории не повлияет на стоимость исходного сырья и создаваемых предметов.

Гномы получают +2 к проверкам одного Ремесла или Профессии по своему выбору.

Скрытность
(Лвк; штраф за доспехи)

Вы ловко избегаете посторонних взглядов, неслышной тенью скользя за спинами врагов, и сеете смерть, оставаясь незримым. Этот навык подразумевает как умение прятаться, так и способность бесшумно передвигаться.

Проверка: Вы проходите встречную проверку Скрытности против Внимания каждого, кто имеет возможность вас заметить. Существа, не сумевшие превзойти вашу Скрытность, не знают о вашем присутствии; для них вы находитесь в условиях отсутствия видимости. Они могут атаковать

вас только с 50%-ной вероятностью промаха. Если вы передвигаетесь не быстрее ½ вашей обычной скорости, на проверку Скрытности не налагается дополнительный штраф; если быстрее ½, но медленнее обычной скорости, то на эту проверку налагается штраф –5. Скрытность нельзя использовать, если вы атакуете (в том числе с разбега) или бежите.

На проверки Скрытности существ, размер которых отличается от Среднего, действует модификатор, значение которого зависит от размера этого существа: крошечный (+16), миниатюрный (+12), маленький (+8), небольшой (+4), средний (+0), крупный (–4), огромный (–8), гигантский (–12), колоссальный (–16).

Если за вами пристально наблюдают при помощи любого из чувств (чаще всего, конечно, при помощи зрения), вы не можете прибегнуть к Скрытности. В большинстве случаев, однако, достаточно будет предварительно спрятаться за укрытием или воспользоваться плохой видимостью. Если внимание наблюдателя отвлечено (например, при помощи удачной проверки Блефа), вы также можете попытаться пройти проверку Скрытности, если поблизости есть какое-нибудь укромное местечко. На эту проверку, однако, налагается штраф –10, поскольку в подобной ситуации приходится спешить.

Прерывание Скрытности: Начав свой ход в режиме Скрытности, вы можете незамеченным покинуть свое укрытие, если, во-первых, преуспеете в проверке Скрытности и, во-вторых, закончите свой ход в укрытии или там, где вас никто не увидит из-за плохой видимости. Скрытность немедленно прерывается после любой вашей атаки — неважно, успешной или нет. Единственное исключение — выстрел из засады (см. ниже).

Выстрел из засады: Успешно пройдя проверку Скрытности не ближе чем в 10 футах от цели, вы можете совершить одиночную дистанционную атаку, а затем немедленно пройти еще одну проверку Скрытности со штрафом –20, чтобы не выдать себя и сохранить свое местоположение в тайне.

Отвлечение внимания наблюдателя: При помощи Блефа вы можете отвлечь внимание окружающих и получить возможность прибегнуть к Скрытности даже в присутствии того, кто пристально за вами наблюдает; для этого вам нужно одержать верх во встречной проверке вашего Блефа против его (или их) Проницательности.

Действие: В большинстве случаев действия не требуется. Как правило, проверка Скрытности является частью перемещения, а потому не считается отдельным действием. Однако проверка Скрытности, следующая сразу после дистанционной атаки (см. выстрел из засады выше), требует сопутствующего действия.

Примечания: Если вы невидимы, то получаете +40 к проверкам Скрытности, когда сохраняете неподвижность, и +20, если двигаетесь.

Если у вас есть черта Проныра, проверки Скрытности даются вам немного легче (см. главу 5).

Языкознание
(Инт; требуется изучение)

Вы сведущи в работе с различными языками, как с письменной их формой, так и с устной. Вы умеете общаться на нескольких языках и при наличии времени способны расшифровать практически любые письмена. Ваш опыт работы с бумагами также может помочь вам в деле создания и распознания поддельных документов.

Проверка: Вы можете расшифровать сообщение, составленное на неизвестном языке, или текст, записанный на искаженной или архаичной разновидности языка, который вам уже известен. Базовая СЛ проверки Языкознания при этом равна 20 (самые простые сообщения), 25 (большинство текстов) или 30 (наиболее изощренные, экзотичные и древние источники). В случае успеха вы понимаете общее содержание приблизительно одной страницы написанного (или ее эквивалента). При провале вы понимаете написанное неверно и должны немедленно пройти проверку Мудрости со СЛ 5, чтобы осознать свою ошибку.

И проверки Языкознания, и (если нужно) проверки Мудрости проводятся ведущим втайне от самого игрока, который никогда не уверен, правильно ли он понял написанное.

Обстоятельство	Модификатор проверки Языкознания
Тип документа незнаком читателю	–2
Тип документа знаком читателю	0
Тип документа знаком читателю очень хорошо	+2
Почерк незнаком читателю	–2
Почерк знаком читателю	0
Почерк знаком читателю очень хорошо	+2
Читатель заглядывает в документ лишь мельком	–2
Документ противоречит приказам или имеющейся информации	+2

Создание или распознание подделок: Для подделки документов нужны материалы, похожие на те, что использовались для создания оригинального документа. Если для подделки документа не нужно имитировать почерк конкретного человека, вам нужно просто увидеть оригинал — при подделке такого документа вы получаете +8 к проверке Языкознания. Если нужно подделать только подпись, вам понадобится ее оригинал — при подделке такого документа вы получаете +4 к проверке Языкознания. Если нужно подделать длинный рукописный документ, целиком выведенный почерком конкретного человека, вам понадобится примерно страница текста, вышедшего из-под его руки.

Проверки Языкознания в этом случае проводятся ведущим втайне от игрока, который никогда не знает точно, насколько хорошо удалась подделка. Как и в случае

с Маскировкой, встречная проверка вашего Языкознания против Языкознания читателя проводится, только если кто-то пристально изучает вашу подделку. В таблице перечислены обстоятельства, при которых читатель получает соответствующие модификаторы к своей проверке.

Изучение языков: Каждый раз, когда вы вкладываете пункт в развитие этого навыка, вы изучаете новый язык. Ниже приведены наиболее распространенные языки (и самые типичные их носители):

- Акван (водные обитатели и водяные существа)
- Акло (дерро, нелюди и чудовища из иных миров, злые феи)
- Ауран (летающие и воздушные существа)
- Великаний (циклопы, эттины, великаны, огры, тролли)
- Всеобщий (люди и другие народы, описанные в главе 2)
- Гнолльский (гноллы)
- Гномий (гномы)
- Гоблинский (багберы, гоблины, хобгоблины)
- Дварфийский (дварфы)
- Демонический (демоны и другие хаотичные злые потусторонние существа)
- Драконий (драконы и гуманоиды-рептилоиды)
- Друидический (только друиды)
- Дьявольский (дьяволы и другие принципиальные злые потусторонние существа)
- Игнан (огненные существа)
- Небесный (ангелы и другие добрые потусторонние существа)
- Орочий (орки, полуорки)
- Подземный (дроу, двергары, морлоки, свирфнеблины)
- Полурослич (полурослики)
- Сильван (единороги, кентавры, феи, растительные существа)
- Терран (земляные существа)
- Эльфийский (эльфы, полуэльфы)

Действие: Варьируется. Расшифровка страницы несложного текста занимает 1 минуту (10 идущих друг за другом раундов). Создание подделки может потребовать от 1 до 1d4 минут на одну страницу текста. Распознание подделки при помощи навыка Языкознания занимает 1 раунд на страницу.

Повторные попытки: Возможны.

Примечания: Чтобы использовать Языкознание, вы должны вложить в его развитие хотя бы 1 пункт. Однако, даже не имея ни единого пункта в этом навыке, вы можете попытаться расшифровать текст, записанный на архаичной или непривычной разновидности языков, присущих представителям вашего народа. Кроме того, вы всегда можете попытаться распознать подделку.

5 Черты

Харску на голову капнуло чем-то мокрым, и он посмотрел наверх. Только теперь он заметил огромную кобру: до того его внимание было приковано к стоящему перед ним ракшасу, а змея скользила сквозь тени почти бесшумно. «Потом разберусь», — пробормотал он, снова поворачиваясь к тигроголовому жрецу. На таком расстоянии Харск едва ли мог промахнуться. Герой поднял арбалет с благословленным болтом и тщательно прицелился. «Давай, открой пасть, котик. У дяди Харска есть для тебя вкусняшка».

Некоторые способности персонажей не связаны с их народом, классом или навыками — например, невероятно быстрые рефлексы, позволяющие раньше реагировать на опасность, умение создавать волшебные предметы, наносить оружием особенно сильные удары или отбивать летящие стрелы. Подобные способности называются «чертами». Каждому типу персонажей соответствуют свои наиболее подходящие черты. Нередко для взятия черты персонажу надо соответствовать определенным требованиям. В основном черты представляют собой особенности, выделяющие героя из других представителей его народа или класса. Одни черты меняют или усиливают классовые способности, ослабляют ограничения класса, другие — могут давать вам какие-то полезные модификаторы к действиям или позволять делать то, что иначе было бы для вас невозможно. Выбирая черты, вы придаете своему персонажу уникальность.

Требования

Для приобретения некоторых черт персонажу надо соответствовать определенным требованиям: иметь минимальное значение определенной характеристики, классовую особенность, черту, навык, БМА или какой-то иной параметр, позволяющий взять или использовать черту. Персонаж может приобрести черту на том же уровне, на котором он выполнил необходимые для этого условия. Герой неспособен применять черту, если по каким-то причинам перестал соответствовать требованиям, но сама черта у него при этом не пропадает. Если он позже он восстанавливает потерянные качества, то опять получает право пользоваться этой чертой.

Типы черт

Некоторые черты называются общими — это означает, что они не включены ни в одну группу, связанную с какими-то особыми правилами. Другие включены в группы, такие как, например, созидательные черты, позволяющие персонажу создавать всевозможные волшебные вещи, или метамагические черты, дающие заклинателю возможность подготавливать и творить заклинания с улучшенными эффектами, пусть даже ценой повышения круга ячейки для этого заклинания.

Боевые черты

Любая черта с пометкой «боевая» может быть взята воинами в качестве дополнительной. Эта пометка не запрещает играющим другими классами брать эти черты, если персонажи соответствуют их требованиям.

Критические черты

Критические черты изменяют эффекты от ваших критических ударов и позволяют наносить особый вред тем, по кому вы попали. Персонажи, у которых нет черты Мастер критических ударов, могут применять к каждому удару эффекты только одной такой черты. Если у них есть несколько критических черт, то они выбирают, какую из них применять, после подтверждения критического удара.

Созидательные черты

Каждая такая черта позволяет персонажу создавать волшебные предметы определенного типа. Вне зависимости от того, что это за предметы, все эти черты имеют ряд общих особенностей.

Стоимость сырья: Стоимость создания любой волшебной вещи равна половине цены этой вещи. Для применения созидательной черты нужен также доступ к лаборатории, магической мастерской, особым инструментам и т. д. Считается, что персонаж легко может получить к ним доступ, если не происходит что-то из ряда вон выходящее.

Время: Время, необходимое для создания волшебного предмета, зависит от его стоимости и используемой черты.

Цена: Черты Создание зелий, Написание свитков, Создание жезлов и Создание посохов позволяют делать вещи, напрямую воспроизводящие эффекты заклинаний. Мощность этих вещей зависит от их УЗ. Это значит, что порожденное таким предметом заклинание работает, как если бы его сотворил заклинатель соответствующего уровня. Их УЗ не может быть выше УЗ того, кто их создает. Чтобы определить цену такого предмета, умножьте его УЗ на круг заклинания, а затем умножьте результат на фиксированную сумму:

Свитки: Цена = круг заклинания × УЗ × 25 зм.
Зелья: Цена = круг заклинания × УЗ × 50 зм.
Жезлы: Цена = круг заклинания × УЗ × 750 зм.
Посохи: Цена посоха вычисляется по более сложной формуле (см. главу 15).

Заклинание 0 круга при вычислении цены считается имеющим круг заклинания ½.

Дополнительные издержки: Любое зелье, свиток или жезл, в котором содержится заклинание с дорогостоящими реагентами, стоит больше обычного. При создании зелий и свитков необходимо использовать одну порцию соответствующих реагентов; для жезлов — 50 порций. Создание некоторых других волшебных вещей также требует дополнительных издержек в виде реагентов, и это указывается в их описании.

Проверка навыка: Для успешного создания волшебного предмета надо пройти проверку Колдовства со СЛ, равной 5 + УЗ вещи. Вы также можете вместо этого использовать подходящий навык Ремесла или Профессии, в зависимости от того, какой предмет делаете.

Если вы желаете узнать больше о требуемых для этого ремеслах и профессиях, смотрите стр. 582–587 главы 15. Сложность такой проверки может увеличиваться, если работать приходится второпях или создатель соответствует

не всем требованиям. Провал при создании предмета приводит к уничтожению использованного сырья, а провал на 5 и более — к созданию проклятого предмета. Подробности см. в главе 15.

Метамагические черты

Узнавая больше о магическом искусстве, заклинатель может научиться творить чары чуть иначе, чем обычно. Это сложно, но возможно с применением метамагической черты. Модифицированные метамагией заклинания занимают ячейку более высокого круга. Это не меняет их круг как таковой и не увеличивает сложность испытаний против этих заклинаний. Метамагические черты нельзя применять к псевдозаклинаниям.

Волшебники и сакральные заклинатели: Волшебники и сакральные заклинатели должны заранее готовить свои чары. В процессе подготовки они выбирают, какие заклинания готовят с применением метамагических черт (и, соответственно, в ячейках более высокого круга).

Чародеи и барды: Чародеи и барды выбирают заклинания в момент сотворения — и тогда же решают, применять ли к ним метамагическую черту. Им также приходится использовать для метамагии ячейки более высокого круга.

Применение метамагической черты увеличивает для них время сотворения заклинания. Если обычное время сотворения чар — основное действие, то с применением метамагической черты оно начинает требовать полного хода (это не то же самое, что время сотворения, равное изначально целому раунду).

Единственным исключением является применение метамагической черты Быстрое заклинание, которое меняет время сотворения в соответствии со своим описанием.

Если заклинание имеет время сотворения дольше, чем основное действие, то с применением метамагической черты оно увеличивается на одно действие полного хода.

Спонтанное сотворение и метамагия: Жрец, способный спонтанно применять заклинание группы исцеления ранений или нанесения ранений, а также друид, спонтанно применяющий *призыв природного союзника,* может вместо них сотворить метамагическую версию чар. В этом случае время сотворения также увеличивается: основное действие — до полного хода, более длинное время сотворения — на одно действие полного хода. Единственным исключением является применение метамагической черты Быстрое заклинание, которое меняет время сотворения в соответствии со своим описанием.

Влияние метамагических черт на заклинания: Хотя метамагия требует ячейки более высокого круга, сам круг заклинания при этом не меняется и сложность испытаний остается прежней, если в описании метамагической черты не сказано иначе.

Метамагические черты можно применять только к заклинаниям, которые творишь сам, но не к заклинаниям, сотворенным с помощью жезла, свитка или иного предмета. Даже если метамагическая черта позволяет применять чары без каких-либо компонентов, заклинатель при сотворении все равно провоцирует внеочередные атаки (кроме заклинаний, сотворенных с применением черты Быстрое заклинание).

Метамагические черты сочетаются не со всеми заклинаниями. Указания на то, какие заклинания черта может модифицировать, вы найдете в ее описании.

Применение нескольких метамагических черт к заклинанию: Заклинатель может применить к одному заклинанию несколько метамагических черт.

Все увеличения круга ячейки при этом складываются. Применять ту же черту два раза к одному заклинанию нельзя.

Волшебные предметы и метамагия: Если у вас есть подходящая созидательная черта, вы можете поместить в свиток, зелье или жезл метамагическую версию заклинания.

Ограничения на максимальный круг заклинания для зелий и жезлов относятся также и к максимальному кругу ячейки метамагически измененного заклинания. Тому, кто пользуется подобным предметом, не нужно иметь эту метамагическую черту.

Контрзаклинания и метамагия: Метамагические изменения никак не влияют на способность заклинания нейтрализовать другие чары или способность других чар нейтрализовать его (см. главу 9).

Описания черт

Черты кратко перечислены в таблице «Черты» на следующих страницах. Все подробности смотрите в описаниях черт.

Описания включают в себя следующие составляющие:

Название черты: Если черта относится к какой-то группе, это в скобках указывается после ее названия. За ним следует краткое описание ее действия.

Требования: Здесь указываются минимальное значение характеристики, другая черта или несколько черт, минимальный БМА, минимальное количество пунктов в тех или иных навыках или иные параметры, которые должны быть у персонажа, чтобы он мог взять эту черту.

Если у черты нет специальных требований, эта часть описания отсутствует.

Преимущества: Что именно эта черта позволяет сделать персонажу. Если он приобретает одну и ту же черту несколько раз, преимущества от нее не складываются, если только в описании не сказано иначе.

Без черты: Что именно не может сделать персонаж, у которого нет такой черты.

Если отсутствие черты не влечет за собой неудобств, эта часть описания отсутствует.

Примечание: Прочая информация об этой черте.

Черты

Черта	Требования	Преимущества
Акробат	—	+2 к проверкам Акробатики и Полета
Атлет	—	+2 к проверкам Лазания и Плавания
Бдительность	—	+2 к проверкам Внимания и Проницательности
Бегун	—	Скорость бега в 5 раз выше базовой
Боевая магия	—	+4 к концентрации при оборонительном сотворении заклинаний
Боевые рефлексы*	—	Больше внеочередных атак
Задержание*	Боевые рефлексы	Вы не пропускаете врагов мимо себя
Бой верхом*	1 пункт в Верховой езде	Уклонение от атак проверкой Верховой езды
Верховой лучник*	Бой верхом	Штраф за дистанционную атаку верхом уменьшается вдвое
Выбивание из седла*	Таран+, Бой верхом	Выбивание противника из седла
Затаптывание*	Бой верхом	Затаптывание противников скакуном
Удар на скаку*	Бой верхом	Атака в процессе перемещения верхом
Лихой натиск*	Удар на скаку	Двойной урон при атаке с разбега верхом
Бой вслепую*	—	Переброс вероятности промаха из-за плохой видимости цели
Быстрая перезарядка*	Обращение с оружием (арбалет)	Быстрая перезарядка арбалета
Быстрое выхватывание*	БМА +1	Вы выхватываете оружие в качестве свободного действия
Быстроногий	—	Базовая скорость на 5 футов выше
Великая божественная сила	Классовая особенность, позволяющая проводить энергию	+2 к СЛ испытаний против проводимой вами энергии
Внушительная стойкость	—	+2 к испытаниям Стойкости
Внушительная стойкость+	Внушительная стойкость	Переброс испытания Стойкости раз в день
Внушительный вид*	—	Добавление модификатора Силы к проверкам Запугивания
Волшебный удар*	Способность творить мистические заклинания	+1 к урону, оружие считается магическим
Вызубренные заклинания	1 уровень волшебника	Вы можете подготавливать некоторые заклинания без книги
Выпад*	БМА +6	–2 к КБ, чтобы увеличить зону досягаемости атаки
Двужильный	—	+4 к попыткам избежать несмертельного урона
Крепкий орешек	Двужильный	Стабилизация и сохранение сознания при отрицательных ПЗ
Длительная ярость	Классовая особенность ярость	Еще 6 раундов ярости в день
Дополнительная божественная сила	Классовая особенность, позволяющая проводить энергию	Вы можете проводить энергию еще 2 раза в день
Дополнительная ци	Классовая особенность запас ци	Увеличивает запас ци на 2 пункта
Дополнительные возложения рук	Классовая особенность возложение рук	Вы можете использовать возложение рук еще 2 раза в день
Дополнительные выступления	Классовая особенность выступление барда	Еще 6 раундов выступления барда в день
Дополнительные избавления	Классовая особенность избавление	При возложении рук вы творите дополнительно еще одно избавление
Друг животных	—	+2 к проверкам Дрессировки и Верховой езды
Жестокий удар*	БМА +6	Вы наносите одной атакой двойной базовый урон
Жестокий удар+*	Жестокий удар, БМА +11	Вы наносите одной атакой тройной базовый урон
Жестокий удар++*	Жестокий удар+, БМА +16	Вы наносите одной атакой четырехкратный базовый урон
Живучесть	—	+3 ПЗ, +1 ПЗ за каждую КЗ после третьей

Черта	Требования	Преимущества
Заклинания без реагентов	—	Сотворение заклинаний без материальных компонентов
Защитная стойка*	Инт 13	Обмен точности атаки на более высокий КБ
Вихрь ударов*	Лвк 13, БМА +4, Защитная стойка, Удар на проходе	Атака по всем противникам в зоне досягаемости
Разоружение+*	Защитная стойка	+2 к разоружению, не провоцируете внеочередных атак
Разоружение++*	Разоружение+, БМА +6	Выбив оружие у противника, вы отбрасываете его далеко в сторону
Сбивание с ног+*	Защитная стойка	+2 к сбиванию с ног, не провоцируете внеочередных атак
Сбивание с ног++*	Сбивание с ног+, БМА +6	Внеочередные атаки по сбитым с ног противникам
Финт+*	Защитная стойка	Финт как сопутствующее действие
Финт++*	Финт+, БМА +6	Финт нивелирует бонус от Ловкости врага на 1 раунд
Избирательная божественная сила	Хар 13, классовая особенность, позволяющая проводить энергию	Вы выбираете, на кого подействует проводимая вами энергия
Изгнание нежити	Классовая особенность, позволяющая проводить позитивную энергию	Вы можете обращать нежить в бегство
Критическая точность*	БМА +9	+4 к подтверждению критических ударов
Критическая дезориентация*	Критическая точность, БМА +11	Ваши критические удары дезориентируют противников
Критическое кровотечение*	Критическая точность, БМА +11	От вашего критического удара противник истекает кровью (2d6)
Критическое оглушение*	Критическая точность, БМА +13	Ваши критические удары оглушают противников
Критическое ослепление*	Критическая точность, БМА +15	От вашего критического удара противник слепнет
Критическое ошеломление*	Критическая точность, БМА +13	Ваши критические удары ошеломляют противников
Критический шок*	Критическое ошеломление, БМА +17	Ваши критические удары повергают противников в шок
Критическое утомление*	Критическая точность, БМА +13	Ваши критические удары утомляют противников
Критическое обессиливание*	Критическое утомление, БМА +15	Ваши критические удары обессиливают противников
Мастер критических ударов*	Любые две критических черты, 14 уровень воина	Ваши критические удары дают два эффекта сразу
Легкая поступь	Лвк 13	При движении вы игнорируете до 5 футов пересеченной местности
Легкая поступь+	Лвк 15, Легкая поступь	При движении вы игнорируете до 20 футов пересеченной местности
Легкая рука	—	+2 к проверкам Механики и Ловкости рук
Лидерство	Уровень персонажа 7	У вас появляются соратник и последователи
Ловкий маневр*	—	При подсчете МБМ учитывается модификатор Ловкости
Любимая школа магии	—	+1 к сложности испытаний против чар одной школы
Любимая школа магии+	Любимая школа магии	+1 к сложности испытаний против чар одной школы
Мастер импровизации*	—	Вы не получаете штрафов при атаке импровизированным оружием
Мастер контрзаклинаний	—	Вы творите контрзаклинания чарами той же школы
Мастер кулачного боя*	—	Вы всегда считаетесь вооруженным
Захват+*	Лвк 13, Мастер кулачного боя	+2 к попыткам захвата, не провоцирует внеочередную атаку
Захват++*	Захват+, БМА +6	Поддержание захвата — сопутствующее действие
Отбивание стрел*	Лвк 13, Мастер кулачного боя	Вы отбиваете одну дистанционную атаку в раунд
Ловля стрел*	Лвк 15, Отбивание стрел	Вы ловите один снаряд, выпущенный из дистанционного оружия, в раунд

Черта	Требования	Преимущества
Стиль скорпиона*	Мастер кулачного боя	Снижаете скорость противника до 5 футов
Кулак горгоны*	Стиль скорпиона, БМА +6	Ошеломляете противника, у которого снижена скорость
Гнев медузы*	Кулак горгоны, БМА +11	Две дополнительные атаки по противнику в негативном состоянии
Шокирующий кулак*	Лвк 13, Мдр 13, БМА +8, Мастер кулачного боя	Ваши атаки без оружия повергают врагов в шок
Мастер-ремесленник	5 пунктов в Ремесле или Профессии	Вы создаете волшебные предметы, не будучи заклинателем
Мистический доспех*	Ношение легкой брони, УЗ 3	Вероятность провала заклинания из-за надетых доспехов уменьшается на 10%
Мистический доспех+*	Мистический доспех, Ношение средней брони, УЗ 7	Вероятность провала заклинания из-за надетых доспехов уменьшается на 20%
Молниеносная реакция	—	+2 к испытаниям Реакции
Молниеносная реакция+	Молниеносная реакция	Один переброс испытания Реакции в день
Ношение легкой брони*	—	Вы не получаете штрафов к атакам в легкой броне
Ношение средней брони*	Ношение легкой брони	Вы не получаете штрафов к атакам в средней броне
Ношение тяжелой брони*	Ношение средней брони	Вы не получаете штрафов к атакам в тяжелой броне
Обманщик	—	+2 к проверкам Блефа и Маскировки
Обращение с особым оружием*	—	Нет штрафов к атакам одним видом особого оружия
Обращение с простым оружием*	—	Нет штрафов к атакам любым простым оружием
Обращение с экзотическим оружием*	БМА +1	Нет штрафов к атакам одним видом экзотического оружия
Обращение со щитом*	—	Нет штрафов к атакам при использовании щита
Обращение с башенным щитом*	Обращение со щитом	Нет штрафа к атакам при использовании башенного щита
Уверенное владение щитом*	Обращение со щитом, БМА +1	+1 к КБ при использовании щита
Уверенное владение щитом+*	Уверенное владение щитом, 8 уровень воина	+1 к КБ при использовании щита
Удар щитом+*	Обращение со щитом	При атаке щитом вы сохраняете бонус щита
Таран щитом*	Удар щитом+, Парное оружие, БМА +6	Возможна попытка протаранить противника при ударе щитом
Мастер щита*	Таран щитом, БМА +11	Нет штрафов за бой парным оружием при атаке щитом
Ответный удар*	БМА +11	Вы можете атаковать врагов, бьющих из-за пределов вашей зоны досягаемости
Парное оружие*	Лвк 15	Снижение штрафов при бое парным оружием
Парное оружие+*	Лвк 17, БМА +6, Парное оружие	Вы способны дважды атаковать неведущей рукой
Парное оружие++*	Лвк 19, БМА +11, Парное оружие+	Вы способны трижды атаковать неведущей рукой
Парное парирование*	Парное оружие	Вы получаете +1 (щит) к КБ, когда деретесь парным оружием
Сила двух рук*	Парное оружие	Вы добавляете свой модификатор Силы к атакам неведущей рукой
Двойной удар*	Сила двух рук, Парное оружие+, БМА +11	Вы наносите дополнительный урон, если успешны две атаки сразу
Подчинение нежити	Классовая особенность, позволяющая проводить негативную энергию	Подчинение нежити с помощью негативной энергии
Помеха для заклинаний*	6 уровень воина	Рядом с вами труднее творить заклинания
Разрушитель заклинаний*	Помеха для заклинаний, 10 уровень воина	Заклинатели рядом с вами провоцируют внеочередные атаки
Преграда*	БМА +1	Вы делаете широкий шаг прерывающим действием
Предрасположенность к магии	—	+2 к проверкам Колдовства и Использования магических устройств

Черта	Требования	Преимущества
Преодолевающая магия	—	+2 к проверкам УЗ для преодоления УкМ
Преодолевающая магия+	Преодолевающая магия	+2 к проверкам УЗ для преодоления УкМ
Природная магия	Мдр 13, классовая особенность природный облик	Способность творить заклинания в природном облике
Проводник мировоззрения	Классовая особенность, позволяющая проводить энергию	Вы лечите или наносите урон потусторонним существам с помощью энергии
Проводник энергии стихий	Классовая особенность, позволяющая проводить энергию	Вы лечите элементалей или наносите им урон проводимой энергией
Проводящий удар*	Классовая особенность, позволяющая проводить энергию	Вы наполняете свой удар энергией
Проныра	—	+2 к проверкам Изворотливости и Скрытности
Самодостаточность	—	+2 к проверкам Лечения и Выживания
Самооборона*	—	Для расчета ЗБМ ваш БМА считается равным количеству ваших КЗ
Смертоносная импровизация*	БМА +8, Мастер импровизации или Универсальный метатель	Импровизированное оружие становится смертоносным
Сокрушительный удар*	Сил 13, БМА +1	Штраф к атаке, но более высокий урон при попадании
Бойня*	Сокрушительный удар	Дополнительная атака после одной успешной
Бойня+*	Бойня, БМА +4	Дополнительная атака после каждой успешной
Вторжение+*	Сокрушительный удар	+2 к попыткам вторжения, не провоцируете внеочередных атак
Вторжение++*	Вторжение+, БМА +6	Враги, к которым вы вторгаетесь, провоцируют внеочередные атаки
Разрушение+*	Сокрушительный удар	+2 к попыткам разрушения, не провоцируете внеочередных атак
Разрушение++*	Разрушение+, БМА +6	Лишний урон от разрушения приходится по врагу
Таран+*	Сокрушительный удар	+2 к попыткам тарана, не провоцируете внеочередных атак
Таран++*	Таран+, БМА +6	Враги, которых вы тараните, провоцируют внеочередные атаки
Стальная воля	—	+2 к испытаниям Воли
Стальная воля+	Стальная воля	Переброс испытания Воли один раз в день
Стрельба вблизи*	—	+1 к атакам и урону по целям в радиусе 30 футов от вас
Быстрый выстрел*	Лвк 13 Стрельба вблизи	Дополнительная дистанционная атака
Залп*	Лвк 17, Быстрый выстрел, БМА +6	Выстрел двумя стрелами одновременно
Выстрел на бегу*	Лвк 13, Подвижность, Стрельба вблизи, БМА +4	Дистанционная атака в любой момент перемещения
Дальний выстрел*	Стрельба вблизи	Снижение штрафа за шаг дистанции
Прицельная стрельба*	Стрельба вблизи	Нет штрафов за стрельбу по противникам, вовлеченным в ближний бой
Прицельная стрельба+*	Лвк 19, Прицельная стрельба, БМА +11	От выстрела не защищает укрытие и плохая видимость
Тщательное прицеливание*	Прицельная стрельба+, БМА +16	От выстрела не защищают доспехи и щиты
Убедительность	—	+2 к проверкам Дипломатии и Запугивания
Убийственная меткость*	Лвк 13, БМА +1	Обмен точности атаки на более высокий урон
Уверенное владение оружием*	Обращение с оружием, БМА +1	+1 к атакам выбранным оружием
Демонстрация силы*	Уверенное владение оружием	Вы запугиваете всех противников в радиусе 30 футов от вас
Неожиданный выпад*	Демонстрация силы, БМА +6	Вы застигаете врасплох противников в негативном состоянии
Смертоносный взмах*	Уверенное владение оружием+, БМА +11, Неожиданный выпад	Вы наносите двойной урон и вызываете кровотечение (1 пункт урона Выносливости)

Черта	Требования	Преимущества
Привычное оружие*	Уверенное владение оружием, 4 уровень воина	+2 к урону одним видом оружия
Привычное оружие+*	Привычное оружие, 12 уровень воина	+2 к урону одним видом оружия
Пронзающий удар*	Уверенное владение оружием, 12 уровень воина	Вы игнорируете 5 пунктов СУ
Пронзающий удар+*	Пронзающий удар, 16 уровень воина	Вы игнорируете 10 пунктов СУ
Уверенное владение оружием+*	Уверенное владение оружием, 8 уровень воина	+1 к атакам выбранным оружием
Уворот*	Лвк 13	+1 (уклонение) к КБ
Подвижность*	Уворот	+4 КБ от внеочередных атак при перемещении
Удар на проходе*	Подвижность, БМА +4	Вы перемещаетесь до и после атаки в ближнем бою
Стремительность*	Лвк 15, Уворот, БМА +6	Когда вы движетесь, противник атакует вас с вероятностью промаха 20%
Стремительность+*	Лвк 17, Стремительность, БМА +11	Когда вы движетесь, противник атакует вас с вероятностью промаха 50%
Улучшенная инициатива*	—	+4 к проверкам инициативы
Улучшенный критический удар*	Обращение с оружием, БМА +8	Удвоение критического диапазона одного вида оружия
Улучшенный фамильяр	Способность иметь фамильяра, см. описание	Более сильный фамильяр
Универсальный метатель*	—	Нет штрафов к атаке импровизированным метательным оружием
Усиленный призыв	Любимая школа магии (школа воплощения)	Призванные существа получают +4 к Силе и Выносливости
Фехтование*	—	Вы применяете модификатор Ловкости вместо Силы к атакам одноручным оружием
Эксперт	—	+3 к проверкам одного навыка (+6 при 10 пунктах)

* Это боевая черта, она может быть выбрана воином в качестве дополнительной

Созидательная черта	Требования	Преимущества
Написание свитков	УЗ 1	Позволяет создавать волшебные свитки
Создание волшебного оружия и доспехов	УЗ 5	Позволяет создавать волшебные доспехи, щиты и оружие
Создание волшебных вещиц	УЗ 3	Позволяет создавать волшебные вещицы
Создание жезлов	УЗ 5	Позволяет создавать волшебные жезлы
Создание зелий	УЗ 3	Позволяет создавать волшебные зелья
Создание колец	УЗ 7	Позволяет создавать волшебные кольца
Создание посохов	УЗ 11	Позволяет создавать волшебные посохи
Создание скипетров	УЗ 9	Позволяет создавать волшебные скипетры

Метамагическая черта	Требования	Преимущества
Безжестовое заклинание	—	Сотворение заклинания без жестового компонента
Безмолвное заклинание	—	Сотворение заклинания без словесного компонента
Быстрое заклинание	—	Сотворение заклинания — быстрое действие
Дальнобойное заклинание	—	Дистанция заклинания удваивается
Длительное заклинание	—	Длительность заклинания удваивается
Максимизированное заклинание	—	Переменные в заклинании имеют максимальные значения
Мощное заклинание	—	Переменные в заклинании увеличиваются на 50%
Обширное заклинание	—	Область заклинания удваивается
Повышенное заклинание	—	Круг заклинания повышается

Акробат

Вы хорошо прыгаете и управляете телом в полете.

Преимущества: Вы получаете +2 к проверкам Акробатики и Полета. Если у вас 10 или более пунктов в одном из этих навыков, бонус к нему возрастает до +4.

Атлет

У вас хорошая физическая подготовка.

Преимущества: Вы получаете +2 к проверкам Лазания и Плавания. Если у вас 10 или более пунктов в одном из этих навыков, бонус к нему возрастает до +4.

Бдительность

Вы замечаете то, что упускают другие.

Преимущества: Вы получаете +2 к проверкам Внимания и Проницательности. Если у вас 10 или более пунктов в одном из этих навыков, бонус к нему возрастает до +4.

Бегун

Вы хорошо бегаете.

Преимущества: Вы бегаете со скоростью, которая в 5 раз превышает базовую (в среднем или легком доспехе, а также без доспеха с нагрузкой не выше средней) или в 4 раза превышает базовую (в тяжелом доспехе или с тяжелой нагрузкой). Совершая прыжок с разбега (см. описание навыка Акробатики), вы получаете +4 к проверке Акробатики. Также вы сохраняете на бегу свой положительный модификатор Ловкости к КБ.

Без черты: Вы бегаете со скоростью, в 4 раза превышающей базовую (в среднем или легком доспехе, а также без доспеха с нагрузкой не выше средней) или в 3 раза превышающей базовую (в тяжелом доспехе или с тяжелой нагрузкой). При этом вы теряете свой положительный модификатор Ловкости к КБ.

Безжестовое заклинание (метамагическая)

Вы можете творить заклинания не шевелясь.

Преимущества: Такое заклинание можно сотворить без жестовых компонентов. К заклинаниям, не требующим таковых, эта черта неприменима. Безжестовое заклинание занимает ячейку на круг выше, чем круг самого заклинания.

Безмолвное заклинание (метамагическая)

Вы можете творить заклинания, не издавая ни звука.

Преимущества: Безмолвное заклинание не требует словесных компонентов. Эта черта не работает с заклинаниями, которые не требуют соответствующих компонентов.

Безмолвное заклинание занимает ячейку на круг выше, чем круг самого заклинания.

Примечание: Эта черта неприменима к заклинаниям бардов.

Боевая магия

Вы умеете творить заклинания в опасных и неудобных условиях.

Преимущества: Вы получаете +4 к проверкам концентрации при оборонительном сотворении заклинания или псевдозаклинания, а также при сотворении чар, когда вы находитесь в захвате.

Боевые рефлексы (боевая)

Вы можете совершать больше внеочередных атак.

Преимущества: Каждый раунд вы можете совершать дополнительные внеочередные атаки в количестве, равном вашему модификатору Ловкости. Вы также способны совершать внеочередные атаки, будучи застигнутым врасплох.

Без черты: Персонаж без этой черты совершает только одну внеочередную атаку в раунд и неспособен совершать внеочередные атаки, будучи застигнутым врасплох.

Примечание: Эта черта не позволяет плуту использовать свою способность счастливый шанс больше одного раза в раунд.

Бой верхом (боевая)

Вы умеете управлять в бою своим скакуном.

Требования: Верховая езда 1 пункт.

Преимущества: Один раз в раунд, когда атака по вашему скакуну успешна, вы можете пройти проверку Верховой езды (в качестве прерывающего действия), чтобы отменить попадание. Попадание отменяется, если результат этой проверки выше, чем результат проверки атаки противника.

Бой вслепую (боевая)

Вы умеете драться с противником, которого плохо видно или не видно вообще.

Преимущества: Когда в ближнем бою вам приходится проходить проверку вероятности промаха из-за плохой видимости (см. главу 8), вы имеете право один раз перекинуть неудачный бросок.

Невидимый противник не имеет преимуществ против вас в ближнем бою: вы не теряете модификатор Ловкости к КБ, а нападающий не получает +2 к атаке за невидимость.

Вам не нужно совершать проверки Акробатики, чтобы двигаться вслепую с полной скоростью.

Без черты: Применяются обычные модификаторы к атаке для невидимых противников, а вы теряете модификатор Ловкости к КБ. В темноте и при плохой видимости ваша скорость перемещения снижается.

Примечание: Черта Бой вслепую не работает против существа, находящегося под воздействием заклинания *мерцание*.

Бойня (боевая)

Вы можете одним махом поразить двух врагов.

Требования: Сил 13, Сокрушительный удар, БМА +1.

Преимущества: В качестве основного действия вы один раз атакуете с полным БМА противника в зоне досягаемости. Если вы попадаете, то наносите обычный урон и можете предпринять дополнительную атаку (с полным БМА) по противнику, стоящему на соседней клетке с первым и также находящемуся в вашей зоне досягаемости. Вы можете таким образом предпринять только одну дополнительную атаку в раунд. Применив эту черту, вы получаете штраф –2 к КБ до начала вашего следующего хода.

БОЙНЯ+ (БОЕВАЯ)

Вы можете одним махом поразить несколько врагов вокруг себя.

Требования: Сил 13, Бойня, Сокрушительный удар, БМА +4.

Преимущества: Вы можете в качестве основного действия один раз атаковать с полным БМА противника в зоне досягаемости. При попадании вы наносите обычный урон и можете предпринять дополнительную атаку (с полным БМА) по противнику, стоящему на соседней клетке с первым и также находящемуся в вашей зоне досягаемости. Попав, вы можете продолжать атаковать противников, стоящих на соседних клетках с предыдущими, пока они все находятся в вашей зоне досягаемости. Вы не можете при этом атаковать одного противника больше одного раза. Применив эту черту, вы получаете штраф –2 к КБ до начала вашего следующего хода.

БЫСТРАЯ ПЕРЕЗАРЯДКА (БОЕВАЯ)

Выберите вид арбалета (ручной, легкий или тяжелый). Вы умеете быстро его перезаряжать.

Требования: Обращение с оружием (выбранный вид арбалета).

Преимущества: В качестве свободного действия вы можете перезаряжать ручной или легкий арбалет, а в качестве сопутствующего — тяжелый. Перезарядка арбалета провоцирует внеочередные атаки. Из легкого или ручного арбалета вы можете после этого производить столько же выстрелов полной атакой, сколько из лука.

Без черты: Перезарядка ручного или легкого арбалета требует сопутствующего действия, а тяжелого арбалета — действия полного хода.

Примечание: Вы можете брать черту Быстрая перезарядка несколько раз. Каждый раз она должна относиться к новому виду арбалетов.

БЫСТРОЕ ВЫХВАТЫВАНИЕ (БОЕВАЯ)

Вы умеете быстро выхватывать оружие.

Требования: БМА +1.

Преимущества: Выхватывание оружия для вас свободное действие, а не сопутствующее. В качестве сопутствующего действия вы можете выхватить скрытое оружие (см. Ловкость рук). С этой чертой вы способны применять полную атаку для метательного оружия (подобно персонажу с луком).

При помощи этой черты нельзя быстро выхватывать алхимические предметы, зелья, свитки и жезлы.

Без черты: Без этой черты выхватывание оружия для вас является сопутствующим действием или (если у вас БМА +1 или выше) свободным действием, совершаемым во время перемещения. Выхватить скрытое оружие — основное действие.

БЫСТРОЕ ЗАКЛИНАНИЕ (МЕТАМАГИЧЕСКАЯ)

Вы можете творить заклинания очень быстро.

Преимущества: Обладая этой чертой, заклинание можно сотворить в качестве быстрого действия, поэтому в тот же раунд вы можете произвести и иные действия, включая сотворение еще одного заклинания. Эта черта неприменима к заклинаниям со временем сотворения более 1 раунда или более 1 действия полного хода.

Быстрое заклинание занимает ячейку на четыре круга выше, чем круг самого заклинания. Сотворение такого заклинания не провоцирует внеочередные атаки.

Примечание: Вы можете применить эффекты этой черты в том числе и к спонтанно сотворяемому заклинанию со временем сотворения не более действия полного хода, не увеличивая время его сотворения.

БЫСТРОНОГИЙ

Вы передвигаетесь быстрее других.

Преимущества: Если на вас нет брони или надета легкая броня, ваша базовая скорость увеличивается на 5 футов. Вы теряете преимущества от этой черты, если несете средний или тяжелый груз.

Примечание: Вы можете брать эту черту несколько раз. Ее эффекты складываются.

БЫСТРЫЙ ВЫСТРЕЛ (БОЕВАЯ)

Вы получаете возможность совершить дополнительную дистанционную атаку.

Требования: Лвк 13, Стрельба вблизи.

Преимущества: Совершая полную атаку дистанционным оружием, вы можете сделать один дополнительный выстрел с полным БМА в раунд, но получая при этом штраф –2 ко всем атакам.

ВЕЛИКАЯ БОЖЕСТВЕННАЯ СИЛА

Проводимой вами энергии трудно противостоять.

Требования: Классовая способность, позволяющая проводить энергию.

Преимущества: СЛ испытаний против проводимой вами энергии увеличивается на 2.

ВЕРХОВОЙ ЛУЧНИК (БОЕВАЯ)

Вы умеете стрелять, находясь в седле.

Требования: Верховая езда 1 пункт, Бой верхом.

Преимущества: Ваш штраф за применение дистанционного оружия верхом уменьшается вдвое: –2 вместо –4, если ваш скакун совершает двойное перемещение, и –4 вместо –8, если он бежит.

ВИХРЬ УДАРОВ (БОЕВАЯ)

Вы наносите удар каждому противнику в зоне досягаемости.

Требования: Лвк 13, Инт 13, Защитная стойка, Подвижность, Уворот, Удар на проходе, БМА +4.

Преимущества: Применяя полную атаку, вы вместо обычного своего набора атак можете с полным БМА атаковать каждого противника в зоне досягаемости по одному разу.

Применяя черту Вихрь ударов, вы не можете предпринимать никаких дополнительных атак, которые есть у вас благодаря другим чертам, заклинаниям или способностям.

ВНУШИТЕЛЬНАЯ СТОЙКОСТЬ

У вас повышенная сопротивляемость к отравлению ядами, болезням и иным недомоганиям.

Преимущества: Вы получаете +2 к испытаниям Стойкости.

ВНУШИТЕЛЬНАЯ СТОЙКОСТЬ+

У вас исключительная сопротивляемость к отравлению ядами, болезням и иным недомоганиям.

Требования: Внушительная стойкость.

Преимущества: Раз в день вы можете перебросить испытание Стойкости. Вы должны объявить, что делаете это, прежде чем ведущий сообщит вам последствия испытания. Вы обязаны применить второй результат, даже если он хуже.

ВНУШИТЕЛЬНЫЙ ВИД (БОЕВАЯ)

Ваша физическая мощь вызывает ужас.

Преимущества: К проверкам Запугивания вы добавляете не только модификатор Харизмы, но и Силы.

ВОЛШЕБНЫЙ УДАР (БОЕВАЯ)

Вы наполняете свое оружие собственной магической энергией.

Требования: Способность применять мистические заклинания.

Преимущества: Совершив быстрое действие, вы можете наполнить все свое оружие магией. В течение одного раунда оно получает +1 к урону и считается волшебным для преодоления СУ. За каждые ваши 5 УЗ этот бонус увеличивается на +1 до максимума в +5 на 20 уровне.

ВТОРЖЕНИЕ+ (БОЕВАЯ)

Вы умеете вторгаться в чужое пространство.

Требования: Сил 13, Сокрушительный удар, БМА +1.

Преимущества: Совершая маневр вторжения, вы не провоцируете внеочередных атак. Вы также получаете +2 к проверкам этого маневра и к ЗБМ против чужих попыток вторгнуться на вашу клетку. Кроме того, жертва вашего вторжения не может просто отскочить.

Без черты: Производя маневр вторжения, вы провоцируете внеочередные атаки.

ВТОРЖЕНИЕ++ (БОЕВАЯ)

Под вашим натиском трудно устоять.

Требования: Вторжение+, Сокрушительный удар, БМА +6, Сил 13.

Преимущества: Вы получаете +2 ко всем проверки вторжения на клетку противника. Этот модификатор складывается с полученным от Вторжения+. Противники, которые оказались распластаны в результате вашего вторжения, также провоцируют внеочередные атаки.

Без черты: Противники, которые оказались распластаны в результате вашего вторжения, не провоцируют внеочередных атак.

ВЫБИВАНИЕ ИЗ СЕДЛА (БОЕВАЯ)

Вы умеете выбивать противников из седла.

Требования: Сила 13, Верховая езда 1 пункт, Бой верхом, Сокрушительный удар, Таран+, БМА +1.

Преимущества: Этот прием работает, когда вы успешно атакуете с разбега, верхом и с кавалерийской пикой. Если тот, в кого вы попали, тоже верхом, вы в дополнение к обычному урону немедленно предпринимаете дополнительную попытку тарана. При успехе противник вылетает из седла и приземляется, распластавшись, рядом со своим скакуном на противоположной от вас стороне.

ВЫПАД (БОЕВАЯ)

Вы умеете дотягиваться до противников за пределами вашей зоны досягаемости.

Требования: БМА +6.

Преимущества: Вы можете увеличить зону досягаемости своих атак в ближнем бою на 5 футов до конца своего хода, получив штраф –2 к КБ до начала своего следующего хода. Вы должны объявить, что применяете эту способность, до того, как предпримете любую атаку.

ВЫСТРЕЛ НА БЕГУ (БОЕВАЯ)

Вы можете переместиться, выстрелить из дистанционного оружия и снова переместиться до того, как враг успеет отреагировать.

Требования: Лвк 13, Уворот, Подвижность, Стрельба вблизи, БМА +4.

Преимущества: В качестве действия полного хода вы можете переместиться со своей полной скоростью и предпринять дистанционную атаку в любой момент во время движения.

Без черты: Вы не можете двигаться и до, и после атаки дистанционным оружием.

ВЫЗУБРЕННЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Вы освоили несколько чар настолько хорошо, что можете подготавливать их, не заглядывая в книгу заклинаний.

Требования: 1 уровень волшебника.

Преимущества: Каждый раз, выбирая эту черту, отметьте уже известные вам заклинания в количестве, равном вашему модификатору Интеллекта. Теперь вы можете подготавливать эти чары, не пользуясь книгой заклинаний.

Без черты: Вы должны использовать книгу заклинаний для подготовки всех чар, кроме *чтения магических текстов*.

ГНЕВ МЕДУЗЫ (БОЕВАЯ)

Вы пользуетесь замешательством противника, чтобы нанести ему серию ударов.

Требования: Кулак горгоны, Мастер кулачного боя, Стиль скорпиона, БМА +11.

Преимущества: Применяя полную атаку и нанося хотя бы один удар без оружия, вы можете нанести два дополнительных удара без оружия со своим полным БМА. Это работает только против оппонентов, которые застигнуты врасплох, находятся в ступоре или в шоке, без сознания, парализованы или ошеломлены.

ДАЛЬНИЙ ВЫСТРЕЛ (БОЕВАЯ)

Вы точнее стреляете и метаете оружие на дальние дистанции.

Требования: Стрельба вблизи.

Преимущества: Штраф к дистанционным атакам составляет для вас –1 за каждый полный шаг дистанции.

Без черты: Штраф –2 к дистанционным атакам за каждый полный шаг дистанции.

ДАЛЬНОБОЙНОЕ ЗАКЛИНАНИЕ (МЕТАМАГИЧЕСКАЯ)

Вы можете увеличивать дистанцию своих заклинаний.

Преимущества: Вы можете увеличить на 100% дистанцию заклинания, если она близкая, средняя или дальняя. Дальнобойное заклинание с близкой дистанцией теперь работает на расстоянии 50 футов + 5 футов за уровень, со средней — 200 футов + 20 футов за уровень, а с дальней — 800 футов + 80 футов за уровень. Дальнобойное заклинание занимает ячейку на один круг выше, чем круг самого заклинания. Эта черта не работает для заклинаний с другими типами дистанции.

ДВОЙНОЙ УДАР (БОЕВАЯ)

Совершив одновременно две успешные атаки, вы наносите особо серьезные ранения.

Требования: Лвк 17, Сила двух рук, Парное оружие, Парное оружие+, БМА +11.

Преимущества: Если вы разом попадаете по противнику оружием и в ведущей, и в неведущей руке, то наносите дополнительные 1d10 урона плюс ваш модификатор Силы × 1,5. Вы можете наносить этот дополнительный урон только один раз за раунд.

ДВУЖИЛЬНЫЙ

Вы хорошо переживаете длительные нагрузки и суровые условия.

Преимущества: Вы получаете +4 к следующим проверкам и испытаниям: проверкам Плавания для избежания несмертельного урона от утомления; проверкам Выносливости при длительном беге; проверкам Выносливости при задержке дыхания; проверкам Выносливости для избежания несмертельного урона от голода или жажды, от марш-броска, сильной жары или холода; к испытаниям Стойкости при удушье. Вы можете спать в легком или среднем доспехе не утомляясь.

Без черты: Персонаж, спящий в среднем или тяжелом доспехе, весь следующий день считается утомленным.

ДЕМОНСТРАЦИЯ СИЛЫ (БОЕВАЯ)

Вы умеете запугивать врагов, демонстрируя свой навык обращения с оружием.

Требования: Уверенное владение оружием, обращение с (выбранным) оружием.

Преимущества: Держа в руках оружие, для которого у вас взята черта Уверенное владение оружием, вы можете в качестве действия полного хода продемонстрировать свое искусство. Совершите проверку Запугивания для деморализации всех видящих вас противников в радиусе 30 футов от вас.

ДЛИТЕЛЬНАЯ ЯРОСТЬ

Вы можете дольше находиться в ярости.

Требования: Классовая особенность ярость.

Преимущества: Вы можете применять ярость на 6 раундов в день больше.

Примечание: Вы можете брать эту черту несколько раз. Ее эффекты складываются.

ДЛИТЕЛЬНОЕ ЗАКЛИНАНИЕ (МЕТАМАГИЧЕСКАЯ)

Ваше заклинание может длиться вдвое дольше.

Преимущества: Длительное заклинание работает вдвое дольше своего обычного аналога. Эта черта не применяется к заклинаниям, требующим концентрации, мгновенным или постоянным. Длительное заклинание занимает ячейку на круг выше, чем круг самого заклинания.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ БОЖЕСТВЕННАЯ СИЛА

Вы можете чаще проводить божественную энергию.

Требования: Классовая способность, позволяющая проводить энергию.

Преимущества: Вы можете применять способность, позволяющую проводить энергию, на два раза в день больше.

Примечание: Если эту черту берет паладин со способностью проводить энергию, он получает четыре дополнительных возложения рук в день, но может использовать их только для проведения позитивной энергии.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВОЗЛОЖЕНИЯ РУК

Вы чаще можете применять свою способность возложения рук.

Требования: Классовая особенность возложение рук.

Преимущества: Вы применяете возложение рук еще два раза в день.

Примечание: Вы можете брать эту черту несколько раз. Ее эффекты складываются.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВЫСТУПЛЕНИЯ

Вы можете дольше использовать свое выступление барда.

Требования: Классовая особенность выступление барда.

Преимущества: Вы можете применять выступление барда в течение еще 6 раундов в день.

Примечание: Вы можете брать эту черту несколько раз. Ее эффекты складываются.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ИЗБАВЛЕНИЯ

Ваша способность возложения рук включает в себя еще одно избавление.

Требования: Классовые особенности возложение рук и избавление.

Преимущества: Выберите еще одно избавление, требованиям которого вы соответствуете. Когда вы применяете возложение рук для исцеления, это избавление также добавляется к его эффектам.

Примечание: Вы можете брать эту черту несколько раз. Ее эффекты не складываются. Каждый раз вам надо выбирать новое избавление.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЦИ

Ваш запас энергии ци увеличивается.

Требования: Классовая особенность запас ци.

Преимущества: Ваш запас ци увеличивается на 2.

Примечание: Вы можете взять эту черту несколько раз. Ее эффекты складываются.

ДРУГ ЖИВОТНЫХ

Вы умеете обращаться с животными.

Преимущества: Вы получаете +2 к проверкам Дрессировки и Верховой езды. Если у вас 10 или более пунктов в одном из этих навыков, бонус к нему возрастает до +4.

ЖЕСТОКИЙ УДАР (БОЕВАЯ)

Вы можете совершить атаку, наносящую повышенный урон.

Требования: БМА +6.

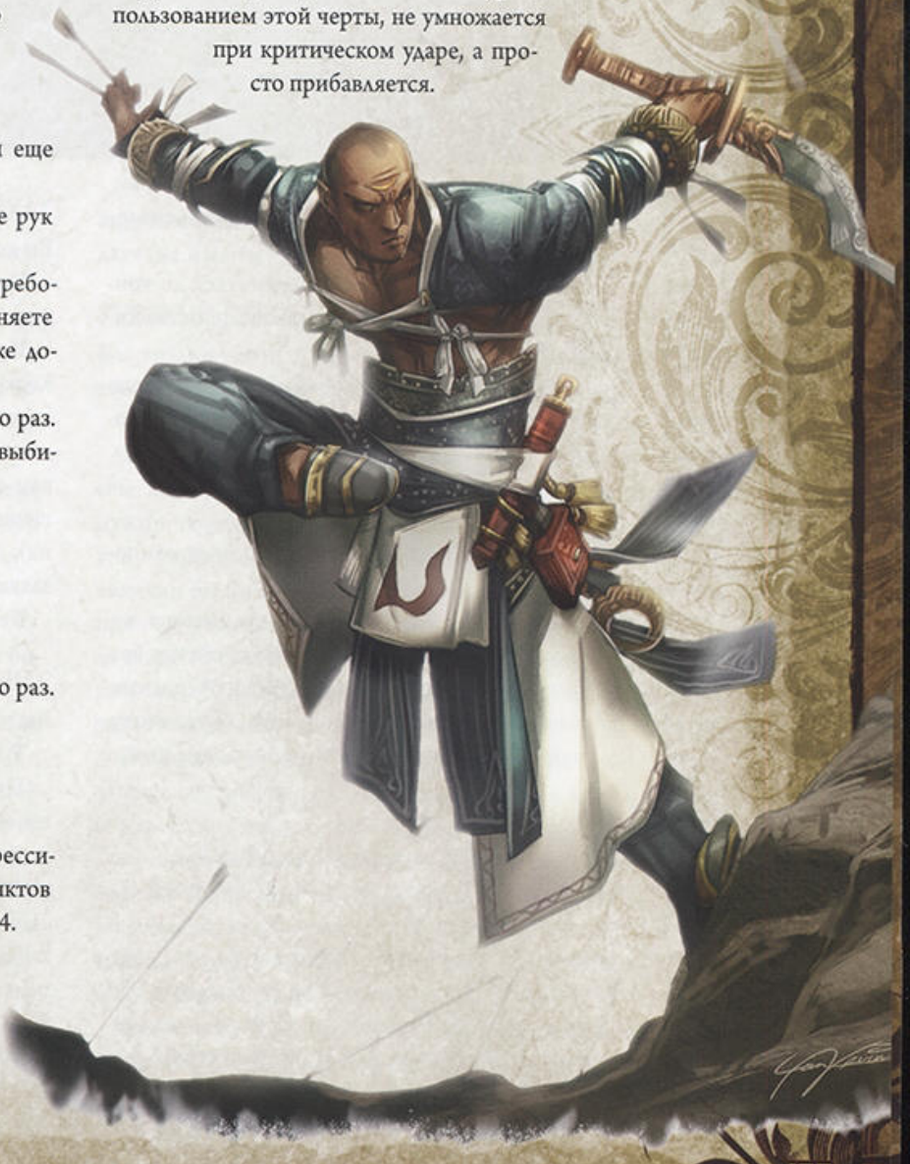
Преимущества: Совершая одиночную атаку, вы можете нанести Жестокий удар со своим полным БМА и с повышенным уроном. Дважды бросьте кости для определения урона и сложите результаты, но не умножайте на 2 прибавляемые модификаторы за Силу, свойства оружия (вроде *огненного*), урон за точность (вроде атаки исподтишка) и другие бонусы. Дополнительный урон, нанесенный с использованием этой черты, не умножается при критическом ударе, а просто прибавляется.

ЖЕСТОКИЙ УДАР+ (БОЕВАЯ)

Вы можете совершить атаку, наносящую серьезный урон.

Требования: Жестокий удар, БМА +11.

Преимущества: Совершая одиночную атаку, вы можете нанести Жестокий удар со своим полным БМА и повышенным уроном. Сначала трижды бросьте кости для определения урона и сложите результаты, а после прибавьте к результату модификаторы за Силу, свойства оружия (вроде *огненного*), урон за точность (как при атаке исподтишка) и другие бонусы. Дополнительный урон, нанесенный с использованием этой черты, не умножается при критическом ударе, а просто прибавляется.



ЖЕСТОКИЙ УДАР++ (БОЕВАЯ)

Вы способны совершить атаку, наносящую огромный урон.

Требования: Жестокий удар, Жестокий удар+, БМА +16.

Преимущества: Совершая одиночную атаку, вы можете нанести повышенный урон, при этом используя полный БМА. Сначала четыре раза бросьте кости для определения урона и сложите результаты, а после прибавьте к результату модификаторы за Силу, свойства оружия (вроде *огненного*), урон за точность (как при атаке исподтишка) и другие бонусы.

Дополнительный урон, нанесенный с использованием этой черты, не умножается при критическом ударе, а просто прибавляется.

ЖИВУЧЕСТЬ

Вы особенно живучи.

Преимущества: Вы получаете +3 ПЗ. Также у вас появляется +1 ПЗ за каждую вашу КЗ после трех. Если у вас больше 3 КЗ, то у вас появляется +1 ПЗ каждый раз, когда вы получаете КЗ (например, когда переходите на новый уровень).

ЗАДЕРЖАНИЕ (БОЕВАЯ)

Вы не позволяете противникам проскакивать мимо вас.

Требования: Боевые рефлексы.

Преимущества: Когда противник провоцирует внеочередную атаку, проходя по соседним с вами клеткам, вы имеете право в качестве своей внеочередной атаки совершить проверку боевого маневра.

В случае успеха противник не может двигаться до конца своего хода, хотя может использовать любые оставшиеся у него действия.

Эта черта также применяется к любому, кто пытается уйти с соседней с вами клетки, если такое движение провоцирует внеочередную атаку.

ЗАКЛИНАНИЯ БЕЗ РЕАГЕНТОВ

Вы можете колдовать, обходясь без материальных компонентов.

Преимущества: Если для сотворения заклинания нужен реагент стоимостью до 1 зм, вы можете обойтись без него. Сотворение заклинания провоцирует внеочередные атаки по обычным правилам. Если реагенты для чар стоят дороже 1 зм, вам они необходимы, как и всем остальным.

ЗАЛП (БОЕВАЯ)

Вы можете выпустить несколько стрел в одну цель.

Требования: Лвк 17, Стрельба вблизи, Быстрый выстрел, БМА +6.

Преимущества: Совершая полную атаку из лука, первым выстрелом вы выпускаете сразу две стрелы; они обе попадают или не попадают вместе. Любой урон за точность (вроде атаки исподтишка) и за критический удар применяется к такому выстрелу только один раз. Рейтинг силы от мощного композитного лука применяется к каждой стреле, как и другие модификаторы урона, вроде дополнительного урона, который следопыт наносит заклятому врагу. СУ и любая устойчивость применяется отдельно для каждой стрелы.

ЗАТАПТЫВАНИЕ (БОЕВАЯ)

Вы умеете сбивать противников с ног и затаптывать их своим скакуном.

Требования: Верховая езда 1 пункт, Бой верхом.

Преимущества: Верхом, совершая вторжение на клетку противника, вы не даете ему возможности уклониться от вас. Ваш скакун может один раз атаковать копытом любую цель, сбитую вами с ног, получая обычные +4 к атаке по распластанному существу.

ЗАХВАТ+ (БОЕВАЯ)

Вы хороший борец.

Требования: Лвк 13, Мастер кулачного боя.

Преимущества: Предпринимая попытку захвата, вы не провоцируете внеочередные атаки. Вы также получаете +2 к проверкам захвата и +2 к ЗБМ против чужих попыток взять вас в захват.

Без черты: Вы провоцируете внеочередные атаки, когда пытаетесь взять кого-то в захват.

ЗАХВАТ++ (БОЕВАЯ)

Вы хорошо умеете удерживать захват.

Требования: Захват +, Мастер кулачного боя, БМА +6, Лвк 13.

Преимущества: Вы получаете бонус +2 к проверкам захвата. Он складывается с бонусом, полученным от Захвата+. После взятия противника в захват его удержание для вас — сопутствующее действие. Эта черта позволяет вам совершать два действия захвата в раунд (для перемещения противника, обездвиживания или нанесения урона), но вы не обязаны предпринимать оба. Для удержания захвата достаточно одной успешной проверки.

Без черты: Удержание захвата — основное действие.

ЗАЩИТНАЯ СТОЙКА (БОЕВАЯ)

Вы можете улучшить свою защиту в ущерб точности.

Требования: Инт 13.

Преимущества: Вы можете принять штраф –1 к своим атакам в ближнем бою и проверкам боевых маневров, получив при этом +1 (уклонение) к КБ. Когда ваш БМА достигает +4 и за каждые 4 пункта после этого, защитная стойка дает еще –1 к атакам/проверкам и +1 (уклонение) к КБ. Вы можете применять эту черту, только если совершаете одиночную или полную атаку оружием ближнего боя. Эффекты от этой черты длятся до начала вашего следующего хода.

Избирательная божественная сила

Вы выбираете, на кого подействует проводимая вами энергия.

Требования: Хар 13, классовая способность, позволяющая проводить энергию.

Преимущества: Проводя энергию, вы выбираете в пределах области количество целей, равное вашему модификатору Харизмы. На них ваша энергия не подействует.

Без черты: Проведение энергии действует на все цели в радиусе 30 футов от вас. Вы можете выбирать, подействует ли оно на вас.

Изгнание нежити

Взывая к высшим силам, вы обращаете нежить в бегство божественной энергией.

Требования: Классовая способность, позволяющая проводить позитивную энергию.

Преимущества: В качестве основного действия вы можете применить проведение энергии, чтобы обратить в бегство (как при панике) всю нежить в радиусе 30 футов от вас. Нежить проходит испытание Воли, чтобы избежать эффекта. СЛ испытания равна 10 + ½ вашего уровня жреца + модификатор вашей Харизмы. Нежить, провалившая испытание, убегает в течение 1 минуты. Разумная нежить каждый раунд получает новый шанс пройти испытание, чтобы прервать действие эффекта. Если вы проводите энергию именно таким образом, других эффектов она не дает (не наносит урона и не лечит).

Крепкий орешек

Вас трудно убить. Даже при смерти вы сами стабилизируетесь, остаетесь в сознании и продолжаете действовать.

Требования: Двужильный.

Преимущества: Если ваши ПЗ падают ниже 0, но вы еше живы, вы автоматически стабилизируетесь. Вам не нужно совершать проверки Выносливости каждый раунд, чтобы избежать потери ПЗ, и вы можете действовать, как если бы были едва живы, а не при смерти. Вы должны принять решение, действовать или нет, в тот момент, когда ваши ПЗ становятся отрицательными (даже если это не ваш ход). Если вы предпочитаете не действовать, вы оказываетесь без сознания.

Применяя эту черту, вы считаетесь ошеломленным. Вы можете совершать одно сопутствующее действие в раунд без вреда для себя, но после любого основного действия (или иного действия, требующего напряжения, включая некоторые быстрые действия вроде сотворения быстрых заклинаний) вы получаете 1 пункт урона. Если количество ваших отрицательных ПЗ становится равным или превышает значение вашей Выносливости, вы тут же умираете.

Без черты: Персонаж, ПЗ которого стали отрицательными, оказывается без сознания и при смерти.

КРИТИЧЕСКАЯ ДЕЗОРИЕНТАЦИЯ (БОЕВАЯ, КРИТИЧЕСКАЯ)

Вы дезориентируете противника своими критическими ударами.

Требования: Критическая точность, БМА +11.

Преимущества: Противник, которому вы нанесли критический удар, становится дезориентированным на 1 минуту. Эффекты от этой черты не складываются. Дополнительные попадания только продлевают их.

Примечание: Вы можете применить к каждому критическому удару эффекты только одной критической черты, если у вас нет черты Мастер критических ударов.

КРИТИЧЕСКАЯ ТОЧНОСТЬ (БОЕВАЯ)

Вы умеете бить в уязвимые места.

Требования: БМА +9.

Преимущества: Вы получаете +4 (ситуативный) ко всем попыткам подтверждения критических ударов.

КРИТИЧЕСКИЙ ШОК (БОЕВАЯ, КРИТИЧЕСКАЯ)

Вы повергаете противника в шок своими критическими ударами.

Требования: Критическая точность, Критическое ошеломление, БМА+17.

Преимущества: Противник, которому вы нанесли критический удар, впадает в шок на 1d4 раунда. При успешном испытании Воли он всего лишь ошеломлен на 1d4 раунда; сложность испытания равна 10 + ваш БМА. Эффекты этой черты не складываются, а новые попадания только продлевают их.

Примечание: Вы можете применить к каждому критическому удару эффекты только одной критической черты, если у вас нет черты Мастер критических ударов.

КРИТИЧЕСКОЕ КРОВОТЕЧЕНИЕ (БОЕВАЯ, КРИТИЧЕСКАЯ)

От вашего критического удара у противника начинается кровотечение.

Требования: Критическая точность, БМА +11.

Преимущества: Когда вы наносите критический удар режущим или колющим оружием, в дополнение к обычному критическому урону ваш противник начинает истекать кровью (2d6 урона каждый раунд в его ход, см. приложение 2). Кровотечение можно остановить, прибегнув к проверке Лечения со СЛ 15 или любому магическому исцелению. Эффекты от этой черты складываются.

Примечание: Вы можете применить к каждому критическому удару эффекты только одной критической черты, если у вас нет черты Мастер критических ударов.

КРИТИЧЕСКОЕ ОБЕССИЛИВАНИЕ (БОЕВАЯ, КРИТИЧЕСКАЯ)

Ваши критические удары обессиливают противников.

Требования: Критическая точность, Критическое утомление, БМА +15.

Преимущества: Противник, которому вы нанесли критический удар, становится обессиленным. Это не действует на тех, кто уже обессилен.

Примечание: Вы можете применить к каждому критическому удару эффекты только одной критической черты, если у вас нет черты Мастер критических ударов.

КРИТИЧЕСКОЕ ОГЛУШЕНИЕ (БОЕВАЯ, КРИТИЧЕСКАЯ)

Ваши критические удары лишают противников слуха.

Требования: Критическая точность, БМА +13.

Преимущества: Когда вы наносите противнику критический удар, он глохнет навсегда. Успешное испытание Стойкости сокращает время глухоты до одного раунда. Сложность этого испытания равна 10 + ваш БМА. Эта черта не действует на глухих существ.

От глухоты помогают заклинания *излечение, регенерация, снятие глухоты* и подобные им средства.

Примечание: Вы можете применить к каждому критическому удару эффекты только одной критической черты, если у вас нет черты Мастер критических ударов.

КРИТИЧЕСКОЕ ОСЛЕПЛЕНИЕ (БОЕВАЯ, КРИТИЧЕСКАЯ)

Ваши критические удары ослепляют противника.

Требования: Критическая точность, БМА +15.

Преимущества: Когда вы наносите критический удар, ваш противник навсегда лишается зрения. Успешное испытание Стойкости снижает эффект до растерянности на 1d4 раунда. Сложность испытания Стойкости равна 10 + ваш БМА. Эта черта не действует на существ, не пользующихся зрением или имеющих больше двух глаз (хотя, по решению ведущего, серия таких критических ударов все же может вызвать ослепление).

Слепоту можно вылечить заклинаниями *излечение, регенерация, снятие слепоты* и т. д.

Примечание: Вы можете применить к каждому критическому удару эффекты только одной критической черты, если у вас нет черты Мастер критических ударов.

КРИТИЧЕСКОЕ ОШЕЛОМЛЕНИЕ (БОЕВАЯ, КРИТИЧЕСКАЯ)

Вы замедляете противника своими критическими ударами.

Требования: Критическая точность, БМА +13.

Преимущества: Когда вы наносите критический удар, ваш противник оказывается ошеломлен на 1d4+1 раунда. Успешное испытание Стойкости уменьшает длительность ошеломления до 1 раунда. Сложность этого испытания равна 10 + ваш БМА. Эффекты применения этой черты не складываются. Дополнительные попадания только продлевают состояние.

Примечание: Вы можете применить к каждому критическому удару эффекты только одной критической черты, если у вас нет черты Мастер критических ударов.

Критическое утомление (Боевая, Критическая)

От ваших критических ударов противник становится утомленным.

Требования: Критическая точность, БМА +13.

Преимущества: Противник, которому вы нанесли критический удар, становится утомленным. Это не действует на тех, кто уже утомлен или обессилен.

Примечание: Вы можете применить к каждому критическому удару эффекты только одной критической черты, если у вас нет черты Мастер критических ударов.

Кулак горгоны (Боевая)

Точным ударом кулака вы ошеломляете противника.

Требования: Мастер кулачного боя, Стиль скорпиона, БМА +6.

Преимущества: В качестве основного действия вы можете совершить атаку без оружия по противнику, скорость которого снижена (например, эффектом черты Стиль скорпиона). При попадании вы наносите обычный урон и ошеломляете противника до конца вашего следующего хода, если только он не пройдет испытание Стойкости со СЛ 10 + ½ вашего уровня + модификатор вашей Мудрости. Эта черта не действует на тех, кто уже ошеломлен.

Легкая поступь

Вы легко преодолеваете небольшие препятствия.

Требования: Лвк 13.

Преимущества: При перемещении вы каждый раунд преодолеваете 5 футов пересеченной местности, как если бы это была ровная поверхность. Эта черта также позволяет вам делать широкий шаг на пересеченной местности.

Легкая поступь+

Вы ловко умеете перебираться через препятствия.

Требования: Лвк 15, Легкая поступь.

Преимущества: При перемещении вы каждый раунд преодолеваете 15 футов пересеченной местности, как если бы это была ровная поверхность. Эффекты от этой черты складываются с эффектами от Легкой поступи (то есть в сумме вы преодолеваете с полной скоростью 20 футов пересеченной местности за один раунд).

Легкая рука

У вас очень ловкие руки.

Преимущества: Вы получаете +2 к проверкам Механики и Ловкости рук. Если у вас 10 или более пунктов в одном из этих навыков, бонус к нему увеличивается до +4.

Лидерство

Вы привлекаете к себе последователей и верного соратника, готового помогать вам в приключениях.

Требования: Уровень персонажа 7.

Преимущества: Эта черта позволяет вам получить верного соратника и множество последователей, готовых вам помогать. Соратник — это обычно персонаж ведущего с некоторым не самым низким количеством уровней, а последователи — персонажи ведущего низкого уровня. Уровни соратника и последователей, а также количество последних можно определить по таблице «Лидерство» на стр. 140.

Модификаторы Лидерства: Базовое значение вашего Лидерства равно уровню персонажа + модификатор вашей Харизмы. К этому значению добавляются различные модификаторы. Ваша репутация в глазах потенциального соратника или последователя влияет на ваше значение Лидерства:

Репутация лидера	Модификатор
Очень знаменит	+2
Справедлив и щедр	+1
Владеет особыми силами	+1
Потерпел большую неудачу	–1
Надменный	–1
Жестокий	–2

Следующие модификаторы учитываются только при вербовке соратника:

Репутация лидера	Модификатор
Имеет фамильяра, верного зверя или особого скакуна	–2
Пытается привлечь соратника иного мировоззрения	–1
Позволил соратнику погибнуть	–2*

* Накапливается за каждого погибшего соратника.

Последователи имеют иные приоритеты. Для них используются следующие модификаторы:

Репутация лидера	Модификатор
Имеет замок, базу для планирования операций, штаб-квартиру и т. д.	+2
Много путешествует	–1
Позволял последователям гибнуть	–1

Значение Лидерства: Базовое значение вашего Лидерства равно сумме значения вашего уровня и модификатора вашей Харизмы. С учетом возможного отрицательного модификатора Харизмы в таблицу включены очень низкие значения Лидерства, но для взятия этой черты вам необходимо быть хотя бы 7 уровня. На значение вашего Лидерства влияют разные факторы, описанные выше.

Уровень соратника: Вы можете привлечь соратника до указанного уровня. Вне зависимости от значения вашего

Лидерство

Значение Лидерства	Уровень соратника	Количество последователей (по уровням) 1	2	3	4	5	6
1 или ниже	—	—	—	—	—	—	—
2	1	—	—	—	—	—	—
3	2	—	—	—	—	—	—
4	3	—	—	—	—	—	—
5	3	—	—	—	—	—	—
6	4	—	—	—	—	—	—
7	5	—	—	—	—	—	—
8	5	—	—	—	—	—	—
9	6	—	—	—	—	—	—
10	7	5	—	—	—	—	—
11	7	6	—	—	—	—	—
12	8	8	—	—	—	—	—
13	9	10	1	—	—	—	—
14	10	15	1	—	—	—	—
15	10	20	2	1	—	—	—
16	11	25	2	1	—	—	—
17	12	30	3	1	1	—	—
18	12	35	3	1	1	—	—
19	13	40	4	2	1	1	—
20	14	50	5	3	2	1	—
21	15	60	6	3	2	1	1
22	15	75	7	4	2	2	1
23	16	90	9	5	3	2	1
24	17	110	11	6	3	2	1
25 или выше	17	135	13	7	4	2	2

Лидерства, вы способны привлечь только того, чей уровень на два или более ниже вашего.

У соратника есть снаряжение, соответствующее его уровню (см. главу 14). Он может принадлежать к любому народу и классу, но его мировоззрение не должно быть противоположным вашему по любой оси (добро—зло, принципиальность—хаос).

Вы получаете штраф –1 к своему значению Лидерства при попытке привлечь соратника не своего мировоззрения.

Соратник не считается членом группы при распределении пунктов опыта. Вместо этого вы каждый раз делите уровень соратника на свой и умножаете результат на количество полученных вами пунктов опыта. Это число вы добавляете к текущему опыту соратника.

Если он получает достаточно опыта, чтобы сократить разрыв с вами до одного уровня, он не приобретает новый уровень: у него остается количество пунктов опыта на 1 меньше, чем нужно для перехода на следующий уровень.

Количество последователей (по уровням): У вас может быть не более указанного количества последователей соответствующего уровня. Они похожи на соратников, но гораздо слабее. Поскольку последователи обычно отстают от вас на 5 и более уровней, они редко бывают эффективны в бою.

Последователи не получают опыта и не поднимают свой уровень. При переходе на новый уровень сверяйтесь с таблицей «Лидерство», чтобы определить, способны ли вы привлечь еще последователей, некоторые из которых могут быть более высокого уровня, чем прежние. Уровень уже имеющегося соратника по таблице не меняется — он растет в соответствии с набранным им опытом.

Лихой натиск (боевая)

Ваша верховая атака с разбега наносит чудовищный урон.

Требования: Верховая езда 1 пункт, Бой верхом, Удар на скаку.

Преимущества: Применяя атаку с разбега верхом, вы наносите двойной урон оружием ближнего боя, тройной — кавалерийской пикой.

Ловкий маневр (боевая)

Применяя боевые маневры, вы полагаетесь на скорость вместо грубой силы.

Преимущества: Определяя МБМ, вы добавляете к БМА и модификатору размера бонус Ловкости вместо бонуса Силы (см. главу 8).

Без черты: Определяя МБМ, вы прибавляете к БМА модификаторы Силы и размера.

Ловля стрел (боевая)

Вы можете на лету ловить стрелы и другие снаряды, выпущенные из дистанционного оружия.

Требования: Лвк 15, Мастер кулачного боя, Отбивание стрел.

Преимущества: Применяя черту Ловля стрел, вы можете не просто отбить летящий в вас снаряд, а схватить его. Ручное метательное оружие можно немедленно бросить назад в того, кто его кинул (даже если это не ваш ход), или оставить себе. Для применения этой черты вам нужна хотя бы одна свободная рука.

Любимая школа магии

Выберите школу магии. Вашим заклинаниям этой школы теперь труднее противостоять.

Преимущества: Добавьте +1 к сложности всех испытаний против ваших заклинаний выбранной школы магии.

Примечание: Вы можете брать эту черту несколько раз. Ее эффекты не складываются. Каждый раз, когда вы ее берете, она применяется к новой школе магии.

Любимая школа магии+

Выберите школу магии, для которой вы уже взяли черту Любимая школа магии. Вашим заклинаниям этой школы теперь еще труднее противостоять.

Требования: Любимая школа магии.

Преимущества: Добавьте +1 к сложности всех испытаний против ваших заклинаний выбранной школы магии.

Этот модификатор складывается с полученным от черты Любимая школа магии.

Примечание: Вы можете брать эту черту несколько раз. Ее эффекты не складываются. Каждый раз, когда вы ее берете, она применяется к новой школе, для которой вы уже взяли черту Любимая школа магии.

МАКСИМИЗИРОВАННОЕ ЗАКЛИНАНИЕ (МЕТАМАГИЧЕСКАЯ)

Ваши заклинания дают максимально возможный эффект.

Преимущества: Все числовые переменные заклинания, к которому применили эту черту, получают максимальные значения. Это не влияет на испытания и встречные проверки; черта также не работает для заклинаний без случайно определяемых переменных. Максимизированное заклинание занимает ячейку на три круга выше, чем круг самого заклинания.

Заклинание, одновременно максимизированное и мощное (благодаря соответствующей черте), получает отдельно преимущества от обеих черт: максимальный базовый результат плюс еще половина от полученного при броске костей результата.

МАСТЕР ИМПРОВИЗАЦИИ (БОЕВАЯ)

Вы поражаете противников умением применять необычное и импровизированное оружие.

Преимущества: Вы не получаете штрафов за применение импровизированного оружия в ближнем бою.

Невооруженные противники считаются застигнутыми врасплох, когда вы атакуете их импровизированным оружием.

Без черты: На атаки импровизированным оружием налагается штраф –4.

МАСТЕР КОНТРЗАКЛИНАНИЙ

Вы умеете нейтрализовывать одни чары другими.

Преимущества: Вы можете применять в качестве контрзаклинаний чары той же школы и более высокого круга, чем нейтрализуемое заклинание.

Без черты: Вы можете нейтрализовывать заклинание только другим таким же или специально предназначенным для нейтрализации соответствующего заклинания.

МАСТЕР КРИТИЧЕСКИХ УДАРОВ (БОЕВАЯ)

Ваши критические удары дают два дополнительных эффекта.

Требования: Критическая точность, любые две критические черты, 14 уровень воина.

Преимущества: Когда вы наносите критический удар, вы можете в дополнение к урону применить эффекты двух критических черт.

Без черты: Вы можете применить к каждому критическому удару эффекты только одной критической черты.

МАСТЕР КУЛАЧНОГО БОЯ (БОЕВАЯ)

Вы умеете драться без оружия.

Преимущества: Вы считаетесь вооруженным даже без оружия. Это значит, что вы не провоцируете внеочередные атаки, когда атакуете без оружия, и можете наносить при этом смертельный или несмертельный урон по своему выбору.

Без черты: Без этой черты вы считаетесь безоружным, когда деретесь голыми руками, и можете наносить только несмертельный урон.

МАСТЕР-РЕМЕСЛЕННИК

Ваши ремесленные навыки позволяют вам создавать некоторые волшебные вещи.

Требования: 5 пунктов в любом Ремесле или Профессии.

Преимущества: Выберите один навык Ремесла или Профессии, в котором у вас есть хотя бы 5 пунктов. Вы получаете +2 ко всем его проверкам, а пункты в этом навыке считаются вашим УЗ для взятия черт Создание волшебного оружия и доспехов и Создание волшебных вещиц. Вы можете создавать волшебные предметы с помощью этих черт, используя пункты навыков в качестве УЗ, а проверки этих навыков — вместо проверок Колдовства. Сложность создания вещи возрастает по обычным правилам, если вы не соответствуете каким-то требованиям (например, не имеете нужных заклинаний — см. подробности в главе 15). Вы не можете создавать с помощью этой черты предметы для завершения или активации заклинаний.

Без черты: Только заклинатели могут брать черты Создание волшебного оружия и доспехов и Создание волшебных вещиц.

МАСТЕР ЩИТА (БОЕВАЯ)

Вы великолепно деретесь щитом.

Требования: Удар щитом+, Обращение со щитом, Таран щитом, Парное оружие, БМА +11.

Преимущества: Вы не получаете никаких штрафов на атаки щитом, если у вас в другой руке оружие. Вы добавляете свой бонус усиления от щита к атакам щитом и урону, как если бы это был бонус усиления оружия.

МИСТИЧЕСКИЙ ДОСПЕХ (БОЕВАЯ)

Вы умеете колдовать в доспехах.

Требования: Ношение легкой брони, УЗ 3.

Преимущества: Совершив быстрое действие, вы можете на один раунд снизить вероятность провала мистических заклинаний из-за доспеха на 10%.

МИСТИЧЕСКИЙ ДОСПЕХ+ (БОЕВАЯ)

Вы хорошо умеете колдовать в доспехах.

Требования: Мистический доспех, Ношение средней брони, УЗ 7.

Преимущества: Совершив быстрое действие, вы можете на один раунд снизить вероятность провала мистических

заклинаний из-за доспеха на 20%. Этот эффект заменяет эффект от Мистического доспеха, а не складывается с ним.

МОЛНИЕНОСНАЯ РЕАКЦИЯ

Вы быстро реагируете на опасность.

Преимущества: Вы получаете +2 к испытаниям Реакции.

МОЛНИЕНОСНАЯ РЕАКЦИЯ+

Вы умеете уворачиваться от опасностей.

Требования: Молниеносная реакция.

Преимущества: Раз в день вы можете перебросить результат испытания Реакции. Вы должны объявить, что применяете эту способность, до того, как ведущий сообщит вам последствия испытания. Вы должны использовать результат второго броска, даже если он хуже.

МОЩНОЕ ЗАКЛИНАНИЕ (МЕТАМАГИЧЕСКАЯ)

Вы усиливаете заклинание, благодаря чему оно наносит больше урона.

Преимущества: Все числовые переменные мощного заклинания увеличиваются в полтора раза (включая значения, выпавшие на костях и бонусы к этим значениям). Это не влияет на испытания, встречные проверки и чары, у которых нет переменных.

Мощное заклинание занимает ячейку на два круга выше, чем круг самого заклинания.

НАПИСАНИЕ СВИТКОВ (СОЗИДАТЕЛЬНАЯ)

Вы можете создавать волшебные свитки.

Требования: УЗ 1.

Преимущества: Вы можете создавать свитки, вкладывая в них известные вам заклинания. Написание свитка занимает 2 часа, если его цена 250 зм или меньше; в прочих случаях оно занимает 1 день за каждые 1 000 зм цены. При написании свитка вы применяете материалы, стоящие половину его цены. Подробности смотрите в правилах создания волшебных предметов, глава 15.

НЕОЖИДАННЫЙ ВЫПАД (БОЕВАЯ)

Вы умеете пользоваться уязвимым состоянием противника.

Требования: Уверенное владение оружием, Демонстрация силы, БМА +6, Обращение с оружием.

Преимущества: Когда вы попадаете по потрясенному, напуганному или впавшему в панику противнику, он считается застигнутым врасплох по отношению к вам до конца вашего следующего хода. Это относится ко всем вашим следующим атакам в этом раунде.

НОШЕНИЕ ЛЕГКОЙ БРОНИ (БОЕВАЯ)

Вы хорошо умеете двигаться в легких доспехах.

Преимущества: Когда вы облачены в доспех, который умеете носить, штраф за доспех применяется только к проверкам навыков, связанных с Силой и Ловкостью.

Без черты: Если персонаж облачен в доспех, носить который не умеет, штраф за доспехи налагается на все атаки и навыки, для применения которых нужно двигаться.

Примечание: Все персонажи, кроме волшебников, монахов и чародеев, имеют на старте черту Ношение легкой брони. Им не нужно брать ее отдельно.

НОШЕНИЕ СРЕДНЕЙ БРОНИ (БОЕВАЯ)

Вы хорошо умеете двигаться в средних доспехах.

Требования: Ношение легкой брони.

Преимущества: См. Ношение легкой брони.

Без черты: См. Ношение легкой брони.

Примечание: Варвары, воины, друиды, жрецы, паладины и следопыты имеют на старте черту Ношение средней брони. Им не нужно брать ее отдельно.

НОШЕНИЕ ТЯЖЕЛОЙ БРОНИ (БОЕВАЯ)

Вы хорошо умеете двигаться в тяжелых доспехах.

Требования: Ношение легкой брони, Ношение средней брони.

Преимущества: См. Ношение легкой брони.

Без черты: См. Ношение легкой брони.

Примечание: Воины и паладины имеют на старте черту Ношение тяжелой брони. Им не нужно брать ее отдельно.

ОБМАНЩИК

Вы умеете обманывать людей как словом, так и внешностью.

Преимущества: Вы получаете +2 к проверкам Блефа и Маскировки. Если у вас 10 или больше пунктов в одном из этих навыков, бонус к нему увеличивается до +4.

ОБРАЩЕНИЕ С БАШЕННЫМ ЩИТОМ (БОЕВАЯ)

Вы умеете драться с башенным щитом в руках.

Требования: Обращение со щитом.

Преимущества: Когда у вас в руках башенный щит, штраф за доспехи от него налагается только на навыки, зависящие от Силы и Ловкости.

Без черты: Если вы не умеете обращаться со щитом, штраф за доспехи от него налагается на все атаки и навыки, для применения которых нужно двигаться, включая Верховую езду.

Примечание: Воины изначально имеют дополнительную черту Обращение с башенным щитом. Им не нужно брать ее отдельно.

ОБРАЩЕНИЕ С ОСОБЫМ ОРУЖИЕМ (БОЕВАЯ)

Выберите вид особого оружия. Вы умеете обращаться с ним в бою.

Преимущества: Вы атакуете этим оружием без штрафов за неумение с ним обращаться.

Без черты: Пользуясь оружием, с которым вы не умеете обращаться, вы получаете штраф –4 к атакам.

Примечание: Варвары, воины, паладины и следопыты изначально умеют обращаться со всем особым оружием. Им не нужно брать эту черту отдельно.

Вы можете выбирать эту черту несколько раз. Каждый раз она относится к новому виду оружия.

ОБРАЩЕНИЕ С ПРОСТЫМ ОРУЖИЕМ (БОЕВАЯ)

Вы умеете использовать простое оружие.

Преимущества: Вы атакуете простым оружием без штрафов за неумение с ним обращаться.

Без черты: Пользуясь оружием, с которым вы не умеете обращаться, вы получаете штраф –4 к атакам.

Примечание: Все персонажи, кроме друидов, монахов и волшебников, изначально умеют обращаться с простым оружием. Им не нужно брать эту черту.

ОБРАЩЕНИЕ С ЭКЗОТИЧЕСКИМ ОРУЖИЕМ (БОЕВАЯ)

Выберите один вид экзотического оружия — например, шипастую цепь или кнут. Вы умеете с ним обращаться и использовать любые приемы и особые свойства этого оружия.

Требования: БМА +1.

Преимущества: Вы атакуете этим оружием без штрафов за неумение обращаться с ним.

Без черты: Пользуясь оружием, с которым вы не умеете обращаться, вы получаете штраф –4 к атакам.

Примечание: Вы можете выбирать эту черту несколько раз, для разных видов оружия.

ОБРАЩЕНИЕ СО ЩИТОМ (БОЕВАЯ)

Вы умеете драться со щитом в руках.

Преимущества: Когда у вас в руках щит (кроме башенного), штраф за доспехи от щита налагается только на навыки, зависящие от Силы и Ловкости.

Без черты: Если вы не умеете обращаться со щитом, штраф за доспехи от него налагается на все атаки и навыки, для применения которых нужно двигаться.

Примечание: Барды, варвары, воины, друиды, жрецы, паладины и следопыты изначально имеют дополнительную черту Обращение со щитом. Им не нужно брать ее отдельно.

ОБШИРНОЕ ЗАКЛИНАНИЕ (МЕТАМАГИЧЕСКАЯ)

Вы можете увеличивать область применяемых вами заклинаний.

Преимущества: Вы способны увеличить область действия чар в форме взрыва, эманации или облака на 100% по каждому измерению.

Обширное заклинание занимает ячейку на 3 круга выше, чем круг самого заклинания. Если у заклинания нет области действия одного из перечисленных типов, эта черта к нему неприменима.

ОТБИВАНИЕ СТРЕЛ (БОЕВАЯ)

Вы умеете отмахиваться от стрел и других летящих в вас предметов.

Требования: Лвк 13, Мастер кулачного боя.

Преимущества: Для применения этой черты у вас должна быть свободна хотя бы одна рука. Один раз в раунд, когда в вас попадает атака из дистанционного оружия, вы можете отбить ее, не получив урона. Это не требует действий, но вы должны знать про атаку и не быть застигнуты врасплох. Особенно крупные летящие в вас предметы (например, глыбы или снаряды осадных орудий), а также заклинания и эффекты естественных дистанционных атак отбивать нельзя.

ОТВЕТНЫЙ УДАР (БОЕВАЯ)

Вы можете бить по врагам, атакующим вас из-за пределов вашей зоны досягаемости, ударяя по их тянущимся к вам конечностям или оружию.

Требования: БМА +11.

Преимущества: Вы можете подготовить действие, чтобы совершить атаку в ближнем бою по противнику, который вас атакует в ближнем бою, даже если он находится за пределами вашей зоны досягаемости.

ПАРНОЕ ОРУЖИЕ (БОЕВАЯ)

Вы умеете драться парным оружием.

Требования: Лвк 15.

Преимущества: Штрафы за бой двумя предметами оружия для вас снижены на 2 для ведущей руки и на 6 для неведущей. См. «Парное оружие» в главе 8.

Без черты: Если у вас есть оружие в неведущей руке, вы можете совершать им еще одну атаку в раунд. При этом вы получаете штраф –6 к своей атаке или атакам ведущей рукой и –10 к атаке неведущей рукой. Если в неведущей руке одноручное оружие, то оба штрафа становятся на 2 меньше.

Безоружный удар всегда считается ударом одноручным оружием.

ПАРНОЕ ОРУЖИЕ+ (БОЕВАЯ)

Вы хорошо умеете драться парным оружием.

Требования: Лвк 17, Парное оружие, БМА +6.

Преимущества: Вы получаете вторую атаку в раунд оружием в неведущей руке, но со штрафом –5.

Без черты: Вы можете совершать оружием в неведущей руке только одну атаку в раунд.

ПАРНОЕ ОРУЖИЕ++ (БОЕВАЯ)

Вы великолепно деретесь парным оружием.

Требования: Лвк 19, Парное оружие, Парное оружие+, БМА +11.

Преимущества: Вы получаете третью атаку в раунд оружием в неведущей руке, но со штрафом –10.

Парное парирование (боевая)

Вы умеете защищаться, сражаясь парным оружием.

Требования: Лвк 15, Парное оружие.

Преимущества: Если у вас в руках двустороннее оружие или два предмета оружия (и это не естественное оружие и не кулаки), вы получаете +1 (щит) к КБ. Если вы уходите в защиту или в глухую оборону, этот модификатор увеличивается до +2.

Повышенное заклинание (метамагическая)

Вы можете придавать заклинанию более высокий круг.

Преимущества: У повышенного заклинания круг меняется на более высокий (но не выше 9). В отличие от прочих метамагических черт, Повышенное заклинание действительно повышает круг заклинания, влияя на сложность испытаний и его способность пробивать *сферу неуязвимости*. Повышенное заклинание занимает ячейку своего нового круга.

Подвижность (боевая)

Вы легко двигаетесь сквозь гущу сражения.

Требования: Лвк 13, Уворот.

Преимущества: Вы получаете бонус +4 (уклонение) к КБ против внеочередных атак, когда двигаетесь сквозь зону досягаемости противника или покидаете ее. Во всех случаях, когда не применяется модификатор Ловкости к КБ, бонус уклонения также не применяется.

Бонусы уклонения складываются, в отличие от большинства прочих бонусов.

Подчинение нежити

При помощи темного искусства некромантии вы подчиняете нежить, превращая ее в своих слуг.

Требования: Классовая особенность, позволяющая проводить негативную энергию.

Преимущества: В качестве основного действия вы можете потратить одно из своих применений способности, позволяющей проводить энергию, для подчинения нежити в радиусе 30 футов от вас. Нежить при этом проходит испытание Воли, успешно пройденное испытание отменяет эффект способности. Сложность испытания для нее равна 10 + ½ вашего уровня жреца + модификатор вашей Харизмы. При провале нежить подчиняется вам и выполняет приказы в меру способностей, как под воздействием заклинания *власть над нежитью*. Разумная нежить каждый день получает возможность пройти новое испытание, чтобы избавиться от вашей власти. Вы можете управлять любым количеством мертвецов, пока сумма их КЗ не превосходит ваш уровень жреца. Когда вы проводите энергию таким образом, других эффектов она не дает (не лечит и не наносит урона существам). Если нежить находится под чужим контролем, вы должны совершить встречную проверку Харизмы, когда ваши приказы и приказы вашего оппонента противоречат друг другу.

Помеха для заклинаний (боевая)

Вы способны не позволять заклинателям творить чары.

Требования: 6 уровень воина.

Преимущества: Сложность оборонительного сотворения заклинаний для любого противника в вашей зоне досягаемости возрастает на 4. Это работает, только если вы знаете, где именно находится противник, и способны совершать внеочередные атаки, направленные на него. Если все ваши внеочередные атаки израсходованы, то черта не работает.

Преграда (боевая)

Вы можете догнать противника, пытающегося отойти от вас.

Требования: БМА +1.

Преимущества: Когда противник на соседней клетке пытается сделать широкий шаг прочь от вас, вы можете тут же в качестве прерывающего действия сделать широкий шаг сами на любую клетку, где вы снова окажетесь вплотную к противнику. После этого вы не можете в свой следующий ход делать широкий шаг. Если вы перемещаетесь в свой следующий ход, вычтите из перемещения 5 футов.

Предрасположенность к магии

Вы разбираетесь в заклинаниях и волшебных предметах.

Преимущества: Вы получаете +2 к проверкам Колдовства и Использования магических устройств. Если у вас 10 или более пунктов в одном из этих навыков, бонус к нему увеличивается до +4.

Преодолевающая магия

Ваши заклинания хорошо преодолевают устойчивость к магии.

Преимущества: Вы получаете +2 к проверкам УЗ для преодоления УкМ.

Преодолевающая магия+

Ваши заклинания еще лучше преодолевают устойчивость к магии.

Требования: Преодолевающая магия.

Преимущества: Вы получаете еще +2 к проверкам УЗ для преодоления УкМ существа. Этот бонус складывается с полученным от черты Преодолевающая магия.

Привычное оружие (боевая)

Вы умеете наносить особенно сильный урон одним привычным вам видом оружия. Выберите вид оружия (включая безоружный удар и захват), для которого у вас уже есть черта Уверенное владение оружием. Вы наносите дополнительный урон, когда пользуетесь этим оружием.

Требования: Обращение с (выбранным) оружием, Уверенное владение (выбранным) оружием, 4 уровень воина.

Преимущества: Вы получаете +2 ко всем проверкам урона, который наносите выбранным оружием.

Примечание: Эту черту можно взять несколько раз. Ее эффекты не складываются. Каждый раз, когда вы берете эту черту, она применяется к новому виду оружия.

ПРИВЫЧНОЕ ОРУЖИЕ+ (БОЕВАЯ)

Выберите вид оружия (включая безоружный удар и захват), для которого у вас уже есть черта Привычное оружие. Вы наносите дополнительный урон, когда пользуетесь этим оружием.

Требования: Обращение с (выбранным) оружием, Привычное (выбранное) оружие, Уверенное владение (выбранным) оружием, 12 уровень воина.

Преимущества: Вы получаете +2 ко всем проверкам урона, который наносите выбранным оружием. Этот бонус складывается с другими бонусами к урону, включая полученный от черты Привычное оружие.

Примечание: Эту черту можно взять несколько раз. Ее эффекты не складываются. Каждый раз, когда вы берете эту черту, она применяется к новому виду оружия.

ПРИРОДНАЯ МАГИЯ

Вы можете творить заклинания, даже находясь в плохо для этого подходящем облике.

Требования: Мдр 13, классовая особенность природный облик.

Преимущества: Вы можете применять заклинания со словесными и жестовыми компонентами, находясь в природном облике. Вместо слов вы издаете различные звуки, а вместо жестов — производите странные движения. При этом вы применяете любые имеющиеся у вас реагенты и фокусирующие предметы, даже если они влились в вашу текущую форму. Эта черта не позволяет применять волшебные предметы, которые невозможно применять в форме, которую вы приняли, и она также не позволяет говорить.

ПРИЦЕЛЬНАЯ СТРЕЛЬБА (БОЕВАЯ)

Вы хорошо умеете стрелять в гущу боя.

Требования: Стрельба вблизи.

Преимущества: Вы можете стрелять или метать оружие в противников, вовлеченных в ближний бой, не получая штраф –4 к атаке.

ПРИЦЕЛЬНАЯ СТРЕЛЬБА+ (БОЕВАЯ)

При стрельбе вам не мешает частичное укрытие и плохая видимость.

Требования: Лвк 19, Стрельба вблизи, Прицельная стрельба, БМА +11.

Преимущества: Совершая дистанционные атаки, вы игнорируете модификатор к КБ от любого укрытия, кроме полного, и вероятность промаха за плохую видимость, пока цель видна хотя бы немного.

Без черты: Правила по эффектам укрытия и плохой видимости см. в главе 8.

ПРОВОДНИК МИРОВОЗЗРЕНИЯ

Выберите одно из четырех мировоззрений: хаос, зло, добро или принципиальность. Проводя божественную энергию, вы воздействуете на потусторонних существ соответствующего подтипа.

Требования: Способность проводить энергию.

Преимущества: Вы можете применять свою способность проводить энергию, чтобы вместо обычного эффекта лечить потусторонних существ выбранного мировоззрения или наносить им вред. Этот выбор делается в момент использования способности. При этом ваша энергия никак не воздействует на других существ. Количество урона или восстановленных ПЗ, а также СЛ испытания для уменьшения урона вдвое при этом остаются обычными.

Примечание: Вы можете брать эту черту несколько раз, ее эффекты не складываются. Каждый раз она должна относиться к новому мировоззрению. Проводя энергию, вы каждый раз выбираете, на какое из них воздействовать.

ПРОВОДНИК ЭНЕРГИИ СТИХИЙ

Выберите одну стихию: воду, воздух, землю или огонь. Проводя энергию, вы можете лечить потусторонних существ соответствующего подтипа или причинять им вред.

Требования: Классовая способность, позволяющая проводить энергию.

Преимущества: Проводя энергию, вы можете вместо обычного эффекта причинять вред или лечить потусторонних существ, связанных с выбранной стихией. Каждый раз, проводя энергию, вы выбираете, какой из эффектов использовать: если вы выбрали наносить урон существам с соответствующим подтипом или лечить их, энергия не действует на других существ. Количество урона или восстановленных ПЗ, а также СЛ испытаний для избежания урона при этом остаются обычными.

Примечание: Вы можете брать эту черту несколько раз. Ее эффекты не складываются. Каждый раз она должна относиться к новой стихии.

ПРОВОДЯЩИЙ УДАР (БОЕВАЯ)

Вы можете провести божественную энергию через оружие, которым сражаетесь.

Требования: Классовая способность, позволяющая проводить энергию.

Преимущества: Прежде чем атаковать, вы можете совершить быстрое действие, чтобы потратить одно из применений вашей способности, позволяющей проводить энергию. Если вы проводите позитивную энергию и попадаете по нежити, она получает дополнительный урон, равный вашему обычному урону от проведения энергии. Если вы проводите негативную энергию и попадаете по живому существу, оно получает дополнительный урон, равный вашему обычному урону от проведения энергии. Противник может пройти испытание Воли,

чтобы уменьшить этот урон вдвое. Если вы промахиваетесь, применение способности тратится впустую.

ПРОНЗАЮЩИЙ УДАР (БОЕВАЯ)

Ваши атаки преодолевают защиту некоторых существ.

Требования: Уверенное владение оружием, БМА +1, 12 уровень воина, Обращение с оружием.

Преимущества: Ваши атаки оружием, для которого вы взяли черту Уверенное владение оружием, игнорируют до 5 пунктов СУ.

Это не распространяется на СУ без типа (такого, как СУ 10/–).

ПРОНЗАЮЩИЙ УДАР+ (БОЕВАЯ)

Ваши атаки пробивают защиты большинства врагов.

Требования: Пронзающий удар, Уверенное владение оружием, 16 уровень воина.

Преимущества: Ваши атаки оружием, для которого вы взяли черту Уверенное владение оружием, преодолевают до 10 пунктов снижения урона.

Если у противника СУ без типа (например, СУ 10/–), они преодолевают только 5 пунктов.

ПРОНЫРА

Вы умеете избегать нежелательного внимания и выкручиваться из неприятностей.

Преимущества: Вы получаете модификатор +2 к проверкам Изворотливости и Скрытности.

Если у вас 10 или более пунктов в одном из этих навыков, бонус к нему увеличивается до +4.

РАЗОРУЖЕНИЕ+ (БОЕВАЯ)

Вы умеете выбивать оружие из рук противника.

Требования: Инт 13, Защитная стойка.

Преимущества: Вы не провоцируете внеочередных атак, когда совершаете маневр разоружения. Вы также получаете +2 к его проверкам и +2 к ЗБМ от попыток противников разоружить вас.

Без черты: Предпринимая маневр разоружения, вы провоцируете внеочередные атаки.

РАЗОРУЖЕНИЕ++ (БОЕВАЯ)

Вы умеете выбивать оружие из рук противника так, чтобы оно отлетало далеко.

Требования: Защитная стойка, Разоружение+, БМА +6, Инт 13.

Преимущества: Вы получаете +2 к проверкам маневра разоружения. Это преимущество складывается с полученным от черты Разоружение+. Удачно разоружив противника, вы отшвыриваете его оружие на 15 футов в случайную сторону.

Без черты: Выбитые из рук предметы падают под ноги владельцу.

РАЗРУШЕНИЕ+ (БОЕВАЯ)

Вы умеете повреждать оружие и доспехи своих врагов.

Требования: Сил 13, Сокрушительный удар, БМА +1.

Преимущества: Предпринимая боевой маневр разрушения, вы не провоцируете внеочередных атак. Кроме того, вы получаете +2 к проверкам этого маневра и +2 к ЗБМ от попыток противников разрушить ваше снаряжение.

Без черты: Предпринимая маневр разрушения, вы провоцируете внеочередные атаки.

РАЗРУШЕНИЕ++ (БОЕВАЯ)

Разрушая оружие и доспехи противника, вы задеваете и его самого.

Требования: Разрушение+, Сокрушительный удар, БМА +6, Сил 13.

Преимущества: Вы получаете +2 к проверкам маневра разрушения. Этот бонус складывается с полученным от черты Разрушение+. Если вы разрушили оружие, щит или доспех, любой лишний урон переносится на его владельца. Урон не переносится, если вы решили оставить предмет с одним пунктом прочности.

РАЗРУШИТЕЛЬ ЗАКЛИНАНИЙ (БОЕВАЯ)

Вы получаете возможность провести внеочередную атаку по заклинателю на контролируемой вами клетке, если он не справляется с оборонительным сотворением.

Требования: Помеха для заклинаний, 10 уровень воина.

Преимущества: Враг в вашей зоне досягаемости, не справившийся с оборонительным сотворением заклинания, провоцирует вашу внеочередную атаку.

Без черты: Те, кто не справился с оборонительным сотворением заклинания, не провоцирует внеочередных атак.

САМОДОСТАТОЧНОСТЬ

Вы умеете выживать в дикой местности и оказывать первую помощь.

Преимущества: Вы получаете +2 к проверкам Выживания и Лечения. Если у вас 10 или более пунктов в одном из этих навыков, бонус к нему увеличивается до +4.

САМООБОРОНА (БОЕВАЯ)

Вы умеете защищаться от любых боевых маневров.

Преимущества: При расчете ЗБМ вы используете количество своих КЗ вместо БМА (см. главу 8).

СБИВАНИЕ С НОГ+ (БОЕВАЯ)

Вы умеете сбивать противников с ног.

Требования: Инт 13, Защитная стойка.

Преимущества: Пытаясь сбить противника с ног, вы не провоцируете внеочередных атак. Вы также получаете +2 к проверкам этого маневра и +2 к ЗБМ, когда противник пытается сбить с ног вас.

Без черты: Совершая маневр сбивания с ног, вы провоцируете внеочередные атаки.

СБИВАНИЕ С НОГ++ (БОЕВАЯ)

Вы получаете дополнительный шанс атаковать врага, которого сбили с ног.

Требования: Защитная стойка, Сбивание с ног+, БМА +6, Инт 13.

Преимущества: Вы получаете бонус +2 к проверкам попыток сбить противника с ног. Он складывается с бонусом, полученным от черты Сбивание с ног+. Когда вы удачно сбиваете противника с ног, он провоцирует внеочередную атаку.

Без черты: Сбитое с ног существо не провоцирует внеочередных атак.

СИЛА ДВУХ РУК (БОЕВАЯ)

Вы бьете обеими руками с одинаковой силой.

Требования: Лвк 15, Парное оружие.

Преимущества: Вы добавляете свой модификатор Силы к урону от оружия, которое держите в неведущей руке.

Без черты: Вы добавляете только половину своего модификатора Силы к урону от оружия, которое держите в неведущей руке.

СМЕРТОНОСНАЯ ИМПРОВИЗАЦИЯ (БОЕВАЯ)

Вы умеете убивать чем угодно — от ножки стула до мешка с мукой.

Требования: Мастер импровизации или Универсальный Метатель, БМА +8.

Преимущества: Вы не получаете штрафа, атакуя импровизированным оружием. Когда вы пользуетесь таким оружием, кость для определения урона возрастает на одну ступень (например, 1d4 заменяется на 1d6) до максимума в 1d8 (и 2d6 для двуручного). Такое импровизированное оружие имеет диапазон критического удара 19–20 с множителем ×2.

СМЕРТОНОСНЫЙ ВЗМАХ (БОЕВАЯ)

Вы умеете приносить смерть одним точным ударом.

Требования: Демонстрация силы, Неожиданный выпад, Уверенное владение оружием, Уверенное владение оружием+, Обращение с (выбранным) оружием, БМА +11.

Преимущества: В качестве основного действия вы атакуете любого противника, которого застали врасплох или который пребывает в шоке, оружием, для которого уже взяли черту Уверенное владение оружием+.

Если вы попадаете, то наносите двойной урон по сравнению с обычным, а также у вашей жертвы открывается кровотечение (1 урон Выносливости в начале каждого его хода, см. приложение 2). Этот дополнительный урон и урон от кровотечения не умножаются при критическом ударе.

СОЗДАНИЕ ВОЛШЕБНОГО ОРУЖИЯ И ДОСПЕХОВ (СОЗИДАТЕЛЬНАЯ)

Вы можете создавать волшебные доспехи, щиты и оружие.

Требования: УЗ 5.

Преимущества: Вы можете делать волшебными доспехи, щиты и оружие.

Зачаровывание предмета занимает 1 день за каждые 1 000 зм цены его волшебных свойств, и для него требуются материалы, стоящие половину от этой цены. Подробности смотрите в правилах создания волшебных предметов, глава 15. Базовый предмет должен быть искусно сделанным; его стоимость не включается в указанную выше цену.

Вы можете также починить сломанное волшебное оружие, доспех или щит, если вы способны создать аналогичные. Починка требует вдвое меньше материалов и вдвое меньше времени, чем создание.

СОЗДАНИЕ ВОЛШЕБНЫХ ВЕЩИЦ (СОЗИДАТЕЛЬНАЯ)

Вы умеете создавать волшебные вещицы.

Требования: УЗ 3.

Преимущества: Вы можете создавать самые разные волшебные вещицы. Работа занимает 1 день за каждые 1 000 зм ее цены, для нее требуются материалы, стоящие половину от конечной цены предмета. Подробности смотрите в правилах создания волшебных предметов (глава 15).

Вы можете также починить сломанную вещицу, если способны создать аналогичную. Починка требует вдвое меньше материалов и вдвое меньше времени, чем создание.

СОЗДАНИЕ ЖЕЗЛОВ (СОЗИДАТЕЛЬНАЯ)

Вы можете создавать волшебные жезлы.

Требования: УЗ 5.

Преимущества: Вы можете создавать жезлы, вкладывая в них любые известные вам заклинания до 4 круга включительно. Работа занимает 1 день за каждые 1 000 зм его цены, для нее требуются материалы, стоящие половину от этой цены. У только что созданного жезла 50 зарядов. Подробности смотрите в правилах создания волшебных предметов, глава 15.

СОЗДАНИЕ ЗЕЛИЙ (СОЗИДАТЕЛЬНАЯ)

Вы можете создавать волшебные зелья.

Требования: УЗ 3.

Преимущества: Вы можете создавать зелья, вкладывая в них известные вам заклинания до 3 круга включительно, целью которых может быть одно или несколько существ или предметов. Приготовление зелья занимает 2 часа, если его цена 250 зм или меньше; в прочих случаях оно требует 1 день за каждые 1 000 зм цены. При создании зелья вы выбираете его УЗ, который должен быть достаточным для сотворения заклинания и не может быть выше вашего собственного УЗ. При приготовлении зелья

вы расходуете компоненты на сумму, составляющую половину от его цены. Подробности смотрите в правилах создания волшебных предметов, глава 15.

При создании зелья вы выбираете все параметры, которые обычно выбираются при сотворении заклинания. Целью заклинания становится тот, кто выпивает зелье.

СОЗДАНИЕ КОЛЕЦ (СОЗИДАТЕЛЬНАЯ)

Вы можете создавать волшебные кольца.

Требования: УЗ 7.

Преимущества: Вы можете создавать волшебные кольца. Работа занимает 1 день за каждые 1 000 зм цены предмета, и для нее требуются материалы, стоящие половину от конечной цены кольца. Подробности см. в правилах по созданию волшебных предметов, глава 15.

Вы можете также починить сломанное кольцо, если способны создать аналогичное. Починка требует вдвое меньше материалов и вдвое меньше времени, чем создание.

СОЗДАНИЕ ПОСОХОВ (СОЗИДАТЕЛЬНАЯ)

Вы умеете создавать волшебные посохи.

Требования: УЗ 11.

Преимущества: Вы можете создать любой посох, требованиям которого соответствуете. Работа занимает 1 день за каждые 1 000 зм его цены, для нее требуются материалы, стоящие половину от этой цены. У только что созданного посоха 10 зарядов. Подробности смотрите в правилах создания волшебных предметов, глава 15.

СОЗДАНИЕ СКИПЕТРОВ (СОЗИДАТЕЛЬНАЯ)

Вы умеете создавать волшебные скипетры.

Требования: УЗ 9.

Преимущества: Вы умеете создавать волшебные скипетры. Работа занимает 1 день за каждые 1 000 зм цены предмета, для нее требуются материалы, стоящие половину от этой цены. Подробности смотрите в правилах создания волшебных предметов, глава 15.

СОКРУШИТЕЛЬНЫЙ УДАР (БОЕВАЯ)

Жертвуя точностью, вы бьете сильнее.

Требования: Сил 13, БМА +1.

Преимущества: Вы можете принять штраф –1 ко всем своим атакам и маневрам в ближнем бою и получить при этом +2 ко всему урону в ближнем бою. Модификатор к урону увеличивается в полтора раза (+50%), если вы сражаетесь двуручным оружием, полуторным оружием с использованием двух рук или естественным оружием, которое добавляет полуторный модификатор Силы к урону.

В случае атак оружием в неведущей руке или вспомогательным естественным оружием этот модификатор к атаке делится на 2. Когда ваш БМА достигает +4 и за каждые 4 пункта после этого штраф вырастает еще на —1, а модификатор урона — еще на +2. Вы должны объявить, что применяете эту черту, до проверки попадания. Ее эффекты длятся до начала вашего следующего хода. Дополнительный урон не распространяется на атаки касанием или эффекты, которые не наносят урона ПЗ.

СТАЛЬНАЯ ВОЛЯ

Вы менее восприимчивы к воздействиям на разум.

Преимущества: Вы получаете +2 к испытаниям Воли.

СТАЛЬНАЯ ВОЛЯ+

Ясность мысли защищает вас от атак, направленных на ваш разум.

Требования: Стальная воля.

Преимущества: Раз в день вы можете совершить переброс испытания Воли; вы должны сообщить об этом до того, как ведущий сообщит вам последствия испытания. Вы должны использовать результат второго броска, даже если он хуже.

СТИЛЬ СКОРПИОНА (БОЕВАЯ)

Вы умеете замедлять противника атаками без оружия.

Требования: Мастер кулачного боя.

Преимущества: В качестве основного действия вы совершаете одну атаку без оружия.

При попадании вы наносите обычный урон, и базовая наземная скорость противника уменьшается до 5 футов на количество раундов, равное модификатору вашей Мудрости, если только противник не пройдет испытание Стойкости (СЛ 10 + ½ вашего уровня + модификатор вашей Мудрости).

СТРЕЛЬБА ВБЛИЗИ (БОЕВАЯ)

Вы хорошо попадаете дистанционными атаками по ближним целям.

Преимущества: При атаках дистанционным оружием на расстоянии до 30 футов, вы получаете +1 к атакам и урону.

СТРЕМИТЕЛЬНОСТЬ (БОЕВАЯ)

Вы двигаетесь настолько быстро, что противники не успевают за вами следить.

Требования: Лвк 15, Уворот, БМА +6.

Преимущества: Если вы перемещаетесь в свой ход больше чем на 5 футов, то вас становится сложно разглядеть (вероятность промаха противника 20%, только для дистанционных атак) на 1 раунд.

СТРЕМИТЕЛЬНОСТЬ+ (БОЕВАЯ)

Вы движетесь настолько быстро, что противники не успевают вас атаковать.

Требования: Лвк 17, Уворот, Стремительность, БМА +11.

Преимущества: Если вы используете двойное перемещение или отступление, то считаетесь плохо видимым (вероятность промаха 50%) на один раунд.

ТАРАН+ (БОЕВАЯ)

Вы умеете отталкивать противников.

Требования: Сил 13, Сокрушительный удар, БМА +1.

Преимущества: Вы не провоцируете внеочередные атаки, тараня противников. Вы получаете +2 к проверкам маневра тарана и +2 к ЗБМ против чужих попыток таранить вас.

Без черты: При попытке тарана вы провоцируете внеочередные атаки.

ТАРАН++ (БОЕВАЯ)

Когда вы тараните противника, он открывается для внеочередных атак.

Требования: Таран+, Сокрушительный удар, БМА +6, Сил 13.

Преимущества: Вы получаете +2 к проверкам маневра тарана. Этот бонус складывается с полученным от черты Таран+. Когда протаранненный противник отлетает, его передвижение открывает его для внеочередных атак ваших союзников (но не ваших атак).

Без черты: Существа, отлетевшие при таране, не провоцируют внеочередных атак.

ТАРАН ЩИТОМ (БОЕВАЯ)

Вы умеете отшвыривать противника щитом.

Требования: Удар щитом+, Обращение со щитом, Парное оружие, БМА +6.

Преимущества: Попав по противнику ударом щита, вы также получаете дополнительную попытку тарана, применяя результат своей проверки попадания вместо проверки маневра (см. главу 8). При этом вы не провоцируете внеочередных атак. Те, кто не может отлететь назад из-за стены или другой преграды, падают, пролетев максимально возможное расстояние, и оказываются распластаны. Вы можете продвинуться вслед за отлетевшим, если способны сделать широкий шаг или использовать сопутствующее действие для перемещения.

ТЩАТЕЛЬНОЕ ПРИЦЕЛИВАНИЕ (БОЕВАЯ)

Вы умеете находить слабые места в доспехе противника.

Требования: Лвк 19, Прицельная стрельба+, Стрельба вблизи, Прицельная стрельба, БМА +16.

Преимущества: Вы совершаете одну дистанционную атаку в качестве основного действия. Ее цель не получает никаких модификаторов к КБ за броню, естественную броню или щит. Если вы в этот раунд перемещаетесь, то не можете пользоваться преимуществом этой черты.

УБЕДИТЕЛЬНОСТЬ

Вы умеете действовать добрым и недобрым словом.

Преимущества: Вы получаете +2 к проверкам Дипломатии и Запугивания. Если у вас 10 или более пунктов в одном из этих навыков, бонус к нему увеличивается до +4.

УБИЙСТВЕННАЯ МЕТКОСТЬ (БОЕВАЯ)

Вы можете, прицелившись в слабое место противника, причинить ему больше урона, но при этом ваши шансы на попадание уменьшаются.

Требования: Лвк 13, БМА +1.

Преимущества: Вы можете принять штраф –1 к своим дистанционным атакам и получить при этом +2 к урону от них. Когда ваш БМА достигает +4 и за каждые 4 пункта после этого, штраф возрастает на –1, а бонус к урону на +2. Вы должны объявить, что применяете эту черту, перед тем как атаковать; ее эффекты длятся до начала вашего следующего

хода. Дополнительный урон не применяется к атакам касанием или эффектам, не наносящим урона в ПЗ.

УВЕРЕННОЕ ВЛАДЕНИЕ ОРУЖИЕМ (БОЕВАЯ)

Выберите один вид оружия. Для этой черты видами оружия также считаются безоружный удар, захват и луч (если вы заклинатель).

Требования: Обращение с выбранным оружием, БМА +1.

Преимущества: Вы получаете +1 к атакам выбранным оружием.

Примечание: Эту черту можно брать несколько раз. Ее преимущества не складываются. Каждый раз вам нужно выбирать новый вид оружия.

УВЕРЕННОЕ ВЛАДЕНИЕ ОРУЖИЕМ+ (БОЕВАЯ)

Выберите один вид оружия (включая безоружный удар или захват), для которых вы уже взяли черту Уверенное владение оружием. Вы достигаете мастерства в его использовании.

Требования: Обращение с (выбранным) оружием, Уверенное владение (выбранным) оружием, БМА +1, 8 уровень воина.

Преимущества: Вы получаете +1 к атакам выбранным оружием. Этот бонус складывается с другими бонусами к атакам, включая полученный от Уверенного владения оружием.

Примечание: Эту черту можно брать несколько раз. Ее преимущества не складываются. Каждый раз вам нужно выбирать новый вид оружия.

УВЕРЕННОЕ ВЛАДЕНИЕ ЩИТОМ (БОЕВАЯ)

Вы умеете отражать щитом вражеские удары.

Требования: Обращение со щитом, БМА +1.

Преимущества: Бонус к КБ от любого щита для вас увеличивается на 1.

УВЕРЕННОЕ ВЛАДЕНИЕ ЩИТОМ+ (БОЕВАЯ)

Вы хорошо умеете отражать удары щитом.

Требования: Уверенное владение щитом, Обращение со щитом, БМА +1, 8 уровень воина.

Преимущества: Бонус к КБ от любого щита для вас увеличивается на 1. Этот бонус складывается с полученным от черты Уверенное владение щитом.

УВОРОТ (БОЕВАЯ)

Вы умеете быстро уворачиваться от вражеских атак.

Требования: Лвк 13.

Преимущества: Вы получаете +1 (уклонение) к КБ. В случаях, когда ваш модификатор Ловкости не добавляется к КБ, вы теряете и преимущество этой черты.

УДАР НА ПРОХОДЕ (БОЕВАЯ)

Вы можете быстро подскочить к врагу, ударить и отбежать, прежде чем он отреагирует.

Требования: Лвк 13, Уворот, Подвижность, БМА +4.

Преимущества: В качестве действия полного хода вы можете переместиться и атаковать, не открываясь для внеочередных атак того, на кого нападаете. Вы способны двигаться и до, и после своей атаки, но до атаки вы обязаны пройти хотя бы 10 футов, а общее пройденное расстояние не должно превышать вашу скорость. Вы не можете применять эту способность, чтобы атаковать противника, стоящего рядом с вами в начале вашего хода.

Без черты: Вы не можете двигаться и до, и после атаки.

УДАР НА СКАКУ (БОЕВАЯ)

Сражаясь верхом, вы можете атаковать противника с разбега и продолжить движение.

Требования: Верховая езда 1 пункт, Бой верхом.

Преимущества: Совершая атаку с разбега верхом, вы можете, ударив противника, двигаться дальше по прямой линии. Ваше общее перемещение за раунд не должно превышать удвоенной скорости вашего скакуна. При этом вы не провоцируете внеочередную атаку от того, кого атаковали.

УДАР ЩИТОМ+ (БОЕВАЯ)

Вы не забываете прикрываться щитом, даже когда применяете его для атаки.

Требования: Обращение со щитом.

Преимущества: Нанося удар щитом, вы сохраняете его модификатор к своему КБ.

Без черты: Персонаж, наносящий удар щитом, теряет его модификатор к КБ до начала своего следующего хода (см. главу 6).

УЛУЧШЕННАЯ ИНИЦИАТИВА (БОЕВАЯ)

Вы очень быстро реагируете на опасность.

Преимущества: Вы получаете +4 к инициативе.

УЛУЧШЕННЫЙ КРИТИЧЕСКИЙ УДАР (БОЕВАЯ)

Вы выбираете вид оружия, и оно в ваших руках становится намного опаснее.

Требования: Обращение с (выбранным) оружием, БМА +8.

Преимущества: Для выбранного оружия в ваших руках диапазон критического удара удваивается.

Примечание: Эту черту можно взять несколько раз. Ее эффекты не складываются. Каждый раз она применяется к новому виду оружия. Ее эффекты также не складываются с любыми другими, увеличивающими диапазон критического удара оружия.

УЛУЧШЕННЫЙ ФАМИЛЬЯР

Эта черта позволяет вам завести более сильного фамильяра.

Требования: Способность заводить фамильяров, отсутствие фамильяра, совместимое мировоззрение, достаточно высокий уровень (см. ниже).

Преимущества: Вы можете выбирать нового фамильяра, в том числе из перечисленных ниже существ (их параметры см. в *«Бестиарии»*). Его мировоззрение должно быть в пределах одного шага от вашего по каждой оси (принципиальность—хаос и добро—зло).

К улучшенным фамильярам применяются правила обычных фамильяров с двумя исключениями: если их тип — не животное, то он не меняется и они не получают способности общаться с другими существами своего вида (хотя многие из них и так говорящие).

Фамильяр	Мировоззрение	Уровень мистического заклинателя
Небесный ястреб*	НД	3
Свирепая крыса	Н	3
Адская гадюка**	НЗ	3
Элементаль, небольшой (любой вид)	Н	5
Кровосос	Н	5
Гомункул***	Любой	7
Бес	ПЗ	7
Мефит (любой вид)	Н	7
Псевдодракон	НД	7
Квазит	ХЗ	7

* Или другое животное-небожитель из стандартного списка фамильяров.

** Или другое животное-бестия из стандартного списка фамильяров.

*** Гомункула надо сперва создать самому.

Универсальный метатель (боевая)

Вы умеете кидаться чем угодно.

Преимущества: Вы не получаете штрафов на попадание импровизированным дистанционным оружием. Вы получаете бонус +1 (ситуативный) к атакам жидкостным метательным оружием.

Без черты: Атаки импровизированным оружием совершаются со штрафом –4.

Усиленный призыв

Призванные вами существа более сильны и крепки.

Требования: Любимая школа магии (воплощение).

Преимущества: Каждое существо, призванное вами при помощи любого заклинания призывания, получает +4 (усиление) к Силе и Выносливости на все время действия заклинания.

Фехтование (боевая)

Вы умеете пользоваться в бою Ловкостью вместо Силы.

Преимущества: Сражаясь одноручным оружием, рапирой, кнутом, эльфийской саблей или шипастой цепью, подходящими вам по размеру, вы можете применять для атак модификатор Ловкости, а не Силы. Если вы при этом используете щит, его штраф за доспехи применяется к вашим атакам.

Примечание: Естественное оружие считается одноручным.

Финт+ (боевая)

Вы умеете сбивать противника с толку.

Требования: Инт 13, Защитная стойка.

Преимущества: В качестве сопутствующего действия вы можете совершать проверки Блефа для исполнения финта.

Без черты: Для финта требуется основное действие.

Финт++ (боевая)

Вы умеете делать обманные движения в бою.

Требования: Защитная стойка, Финт+, БМА +6, Инт 13.

Преимущества: В результате вашего применения финта противник теряет модификатор Ловкости до начала вашего следующего хода.

Без черты: После удачного применения финта противник теряет модификатор Ловкости только для вашей следующей атаки.

Шокирующий кулак (боевая)

Вы умеете временно повергать противника в шок.

Требования: Лвк 13, Мдр 13, Мастер кулачного боя, БМА +8.

Преимущества: Вы должны объявить, что применяете эту черту, прежде чем совершать атаку без оружия (неудачная атака приводит к потере попытки). Получивший урон от атаки должен пройти испытание Стойкости (СЛ 10 + ½ вашего уровня + модификатор вашей Мудрости). При провале противник в дополнение к урону остается в шоке на 1 раунд до начала вашего следующего хода. Он роняет все, что держал, не может совершать действий, теряет все положительные модификаторы Ловкости к КБ и получает –2 к КБ. Вы можете совершать одну такую атаку в день за каждые четыре уровня (но см. примечание), причем не более одной в раунд. Конструкции, жижи, растения, нежить, бестелесные существа и существа, невосприимчивые к критическим ударам, невосприимчивы к действию этой черты.

Примечание: Монах получает черту Шокирующий кулак как дополнительную на 1 уровне, даже если он не соответствует ее требованиям. Монах может совершать такую атаку без оружия количество раз в день, равное его уровню монаха, плюс одна за четыре уровня любого класса, кроме монаха.

Эксперт

Выберите один навык. Его использование дается вам особенно хорошо.

Преимущества: Вы получаете +3 ко всем проверкам этого навыка. Если у вас в нем 10 или больше пунктов, этот бонус возрастает до +6.

Примечание: Эту черту можно брать несколько раз. Ее эффекты не складываются. Каждый раз она должна применяться к другому навыку.

Снаряжение

Гигантские пластины необыкновенных доспехов раскачивались, оглушительно скрипя в такт размашистой поступи их исполинских хозяев, уже воздевших над головами громадные мечи, способные, казалось, дробить горы. Эта безудержная лавина была готова смять дерзнувших встать на ее пути жалких букашек. Валерос опустил глаза на свой потертый, видавший виды клинок — по сравнению с мечами великанов его оружие казалось булавкой. За долгие годы приключений Валеросу и в голову не приходило заговорить со своим мечом, но в этот раз он со всей серьезностью прошептал: «Давай, старина, выручи меня еще разок, и я, так и быть, отполирую тебя, как обещал».

Хорошо экипированный персонаж может с честью справиться практически с любой задачей, будь то выживание в дикой природе или званый вечер при королевском дворе. В этой главе представлена самая разнообразная повседневная и экзотическая экипировка, которую могут купить и использовать персонажи игроков: от оружия, доспехов и алхимических снадобий до искусно сделанных инструментов, дорогих вин или сухих пайков.

Снаряжение, описанное в этой главе, относительно доступно, так что раздобыть его не составит труда в любом мало-мальски приличном городке (хотя, конечно, ведущий может ограничить доступность более дорогих и экзотичных предметов). Найти и приобрести волшебные предметы куда сложнее (см. главу 15).

Богатство и деньги

Каждый персонаж начинает игру с определенной суммой золотых монет, которую он волен потратить на оружие, доспехи и прочее снаряжение. Со временем персонажи становятся богаче и получают возможность купить более надежное снаряжение и даже волшебные предметы. Точное количество денег на старте для каждого класса приведено в таблице ниже.

Кроме того, каждый персонаж начинает игру в одежде стоимостью не выше 10 зм. Если вы хотите подсчитать начальное богатство персонажа выше 1 уровня, обратитесь к таблице «Богатство персонажей в зависимости от уровня» на стр. 433.

Стартовое богатство персонажа

Класс	Богатство	В среднем
Бард	3d6 × 10 зм	105 зм
Варвар	3d6 × 10 зм	105 зм
Воин	5d6 × 10 зм	175 зм
Волшебник	2d6 × 10 зм	70 зм
Друид	2d6 × 10 зм	70 зм
Жрец	4d6 × 10 зм	140 зм
Монах	1d6 × 10 зм	35 зм
Паладин	5d6 × 10 зм	175 зм
Плут	4d6 × 10 зм	140 зм
Следопыт	5d6 × 10 зм	175 зм
Чародей	2d6 × 10 зм	70 зм

Монеты

Наиболее распространенный тип игровой валюты — золотые монеты (зм). Золотая монета стоит 10 серебряных монет (см). Серебряная монета стоит 10 медных монет (мм). Помимо медных, серебряных и золотых монет, существуют платиновые монеты (пм), каждая из которых стоит 10 зм.

Обычная монета весит примерно треть унции (около 9 граммов). 50 монет, соответственно, весят 1 фунт (около 0,45 кг).

Монеты

Курс	мм	см	зм	пм
Медные монеты (мм)	1	1/10	1/100	1/1 000
Серебряные монеты (см)	10	1	1/10	1/100
Золотые монеты (зм)	100	10	1	1/10
Платиновые монеты (пм)	1 000	100	10	1

Другие меры богатства

Торговцы нередко обходятся без денег, предпочитая бартер. В таблице ниже приведены денежные эквиваленты некоторых наиболее распространенных товаров:

Ходовые товары

Стоимость	Товар
1 мм	Фунт зерна
2 мм	Фунт муки, курица
1 см	Фунт железа
5 см	Фунт табака или меди
1 зм	Фунт корицы, коза
2 зм	Фунт имбиря или перца, овца
3 зм	Свинья
4 зм	Квадратный ярд льняного полотна
5 зм	Фунт соли или серебра
10 зм	Квадратный ярд шелка, корова
15 зм	Фунт шафрана или гвоздики, вол
50 зм	Фунт золота
500 зм	Фунт платины

Продажа сокровищ

Персонажи могут продавать оружие, доспехи, снаряжение и волшебные предметы (в том числе созданные ими самими) за половину указанной цены.

Исключением из этого правила служат ходовые товары из таблицы выше — ценные вещи, которые легко можно обменять на что угодно, как если бы это были наличные деньги.

Оружие

Оружие бывает самым разнообразным — от привычных обывательскому взору длинных мечей до самой невиданной экзотики вроде дварфийских ургрошей.

Любое оружие наносит определенный урон — число, которое вычитается из текущего значения ПЗ существа, по которому попали этим оружием.

Когда при атаке на d20 выпадает 20, вы получаете шанс нанести критический удар (хотя для некоторых видов оружия это возможно и при меньших значениях на d20). В этом случае вам нужно тут же пройти еще одну проверку попадания с теми же модификаторами, что и у той, которая привела к критическому удару. Это называется подтверждением критического удара. Если вторая проверка также оказывается успешной, удар из обычного превращается в критический, а наносимый им урон увеличивается.

Все оружие разбито на несколько взаимно пересекающихся категорий: по типу (простое, особое или экзотическое), по дальности действия (ближнего боя или дистанционное, что включает как метательное, так и стрелковое оружие), по количеству занимаемых рук (одноручное, полуторное или двуручное) и по размеру (небольшое, среднее или крупное).

Простое, особое и экзотическое оружие: Все, кроме друидов, монахов и волшебников, умеют обращаться с любым простым оружием. Варвары, воины, паладины и следопыты помимо этого умеют обращаться еще и со всеми видами особого оружия. Некоторые классы дают персонажам умение обращаться не со всеми, а лишь с некоторыми видами простого, особого или даже экзотического оружия. Как бы то ни было, все персонажи умеют драться без оружия и способны обращаться с естественным оружием своего народа. Персонаж, атакующий оружием, с которым не умеет обращаться, получает штраф —4 к атакам.

Оружие ближнего боя и дистанционное оружие: Оружие ближнего боя применяется для нанесения ударов в рукопашной схватке, хотя некоторые его виды можно еще и метать. Дистанционное оружие — это метательное или стрелковое оружие, неэффективное в ближнем бою.

Длинное оружие: Глефы, гвизармы, кавалерийские пики, длинные копья, рунки и кнуты — все это длинное оружие ближнего боя, которое позволяет владельцу атаковать цели, которые находятся вне его обычной зоны досягаемости. Обратите внимание, что большая часть длинного оружия не расширяет, а сдвигает зону досягаемости существа вдвое дальше обычного. Так, существо среднего или небольшого размера, вооруженное длинным оружием, может атаковать цель, находящуюся в 10 футах от него, но не на соседней с ним клетке. Существо крупного размера, вооруженное соответствующим длинным оружием, может атаковать цель, находящуюся в 15 или 20 футах от него, но не в пределах своей обычной 10-футовой зоны досягаемости.

Двустороннее оружие: Двусторонние цепы, дварфийские ургроши, гномьи чеканы, орочьи двусторонние топоры, боевые посохи и двухклинковые мечи — все это двустороннее оружие. Персонаж может наносить удары обоими концами этого оружия, получая все штрафы, которые причитаются бойцу, сражающемуся с оружием в каждой руке, как если бы в одной руке он держал полуторное оружие, а в другой — одноручное (см. стр. 218).

Также персонаж может использовать двустороннее оружие в качестве двуручного, атакуя только одним его концом. Держа двустороннее оружие в одной руке, нельзя использовать оба его конца — только один конец оружия может быть использован в каждом раунде (как если бы в руке было полуторное оружие).

Метательное оружие: Кинжалы, дубинки, короткие копья, копья, дротики, пилумы, метательные топорики, легкие молоты, трезубцы, сюрикены и сети — все это метательное оружие. Персонаж прибавляет свой модификатор Силы к урону от любого метательного (кроме жидкостного) оружия. Конечно, можно метнуть и оружие, не предназначенное для этого (в графе «Дистанция» таблицы «Оружие» на стр. 156–157 напротив названий такого оружия стоит прочерк), но персонаж при этом получает штраф –4 к атаке. Метание одноручного или полуторного оружия — это основное действие, а двуручного — действие полного хода. Вне зависимости от типа метаемого оружия, шанс нанести критический урон этой атакой появляется, только если на d20 выпадет 20, а при подтверждении критического удара нанесенный им урон удваивается. Шаг дистанции этого оружия равен 10 футам.

Стрелковое оружие: Духовые трубки, арбалеты (легкие, тяжелые, ручные и многозарядные), пращи, луки (длинные, короткие и композитные), полурослячьи посохи-пращи — все это стрелковое оружие. Чаще всего (если обратное не сказано в описании) для применения стрелкового оружия требуются обе руки. Персонаж не прибавляет положительный модификатор Силы к урону от стрелкового оружия, если только речь идет не о праще или композитном луке. Если же модификатор Силы персонажа ниже 0, он учитывается при вычислении урона от стрельбы из пращи или любого лука.

Боеприпасы: Для стрельбы из стрелкового оружия нужны боеприпасы: стрелы (для луков), болты (для арбалетов), стрелки (для духовых трубок) и пращные ядра (для пращей и полурослячьих посохов-пращей). Вооружившись луком, персонаж может извлечь из колчана и наложить стрелу в качестве свободного действия; в случае с пращами и арбалетами процесс зарядки требует больше времени (см. описание конкретного оружия). Боеприпасы, попадающие в цель, приходят в негодность, в то время как боеприпасы, не попавшие в цель, приходят в негодность или безвозвратно теряются лишь в 50% случаев.

Несмотря на то, что сюрикен является метательным оружием, он считается боеприпасом в следующих случаях: когда его достают для боя, когда создают искусно сделанные или волшебные сюрикены (см. «Искусно сделанное оружие», стр. 164) и когда определяется, что именно случилось с ним при промахе или попадании в цель.

Одноручное, полуторное и двуручное оружие: Эта категория характеризует оружие по объему усилий, которые требуется приложить, чтобы использовать его в бою, и указывает, является ли это оружие ближнего боя для владельца соответствующего размера одноручным, полуторным или двуручным.

Одноручное: В неведущей руке одноручное оружие лежит удобнее, чем более громоздкие вещи. Кроме того, одноручное оружие можно использовать, оказавшись в захвате (см. главу 8). К урону от одноручного оружия в ближнем бою следует прибавлять модификатор Силы его владельца, если он держит оружие в ведущей руке, или ½ модификатора Силы, если в неведущей. Если владелец держит одноручное

Оружие

Простое оружие	Цена	Урон (Н)	Урон (С)	Крит. удар	Дистанция	Вес*	Тип**	Свойства
Безоружные атаки								
Латная рукавица	2 зм	1d2	1d3	×2	—	1 фунт	Д	—
Безоружный удар	—	1d2	1d3	×2	—	-	Д	несмертельное
Одноручное оружие ближнего боя								
Кинжал	2 зм	1d3	1d4	19–20/×2	10 футов	1 фунт	К/Р	—
Тычковый кинжал	2 зм	1d3	1d4	×3	—	1 фунт	К	—
Шипованная латная рукавица	5 зм	1d3	1d4	×2	—	1 фунт	К	—
Легкая булава	5 зм	1d4	1d6	×2	—	4 фунта	Д	—
Серп	6 зм	1d4	1d6	×2	—	2 фунта	Р	сбивающее
Полуторное оружие ближнего боя								
Дубинка	—	1d4	1d6	×2	10 футов	3 фунта	Д	—
Тяжелая булава	12 зм	1d6	1d8	×2	—	8 фунта	Д	—
Моргенштерн	8 зм	1d6	1d8	×2	—	6 фунта	Д и К	—
Короткое копье	1 зм	1d4	1d6	×2	20 футов	3 фунта	К	—
Двуручное оружие ближнего боя								
Длинное копье	5 зм	1d6	1d8	×3	—	9 фунтов	К	упираемое, длинное
Боевой посох	—	1d4/1d4	1d6/1d6	×2	—	4 фунта	Д	двустороннее, монашеское
Копье	2 зм	1d6	1d8	×3	20 футов	6 фунтов	К	упираемое
Дистанционное оружие								
Духовая трубка	2 зм	1	1d2	×2	20 футов	1 фунт	К	—
Стрелки (10)	5 см	—	—	—	—	—	—	—
Тяжелый арбалет	50 зм	1d8	1d10	19–20/×2	120 футов	8 фунтов	К	—
Болты (10)	1 зм	—	—	—	—	1 фунт	—	—
Легкий арбалет	35 зм	1d6	1d8	19–20/×2	80 футов	4 фунта	К	—
Болты (10)	1 зм	—	—	—	—	1 фунт	—	—
Дротик	5 см	1d3	1d4	×2	20 футов	½ фунта	К	—
Пилум	1 зм	1d4	1d6	×2	30 футов	2 фунта	К	—
Праща	—	1d3	1d4	×2	50 футов	—	Д	—
Пращные ядра (10)	1 см	—	—	—	—	5 фунтов	—	—

Особое оружие	Цена	Урон (М)	Урон (С)	Крит. удар	Дистанция	Вес*	Тип**	Свойства
Одноручное оружие ближнего боя								
Метательный топорик	8 зм	1d4	1d6	×2	10 футов	2 фунта	Р	—
Легкий молот	1 зм	1d3	1d4	×2	20 футов	2 фунта	Д	—
Топорик	6 зм	1d4	1d6	×3	—	3 фунта	Р	—
Кукри	8 зм	1d3	1d4	18–20/×2	—	2 фунта	Р	—
Легкий клевец	4 зм	1d3	1d4	×4	—	3 фунта	К	—
Мягкая дубинка	1 зм	1d4	1d6	×2	—	2 фунта	Д	несмертельное
Легкий щит	особая	1d2	1d3	×2	—	особый	Д	—
Шипованный доспех	особая	1d4	1d6	×2	—	особый	К	—
Шипованный легкий щит	особая	1d3	1d4	×2	—	особый	К	—
Нож-звезда	24 зм	1d3	1d4	×3	20 футов	3 фунта	К	—
Короткий меч	10 зм	1d4	1d6	19–20/x2	—	2 фунта	К	—
Полуторное оружие ближнего боя								
Боевой топор	10 зм	1d6	1d8	×3	—	6 фунтов	Р	—
Цеп	8 зм	1d6	1d8	×2	—	5 фунтов	Д	разоружающее, сбивающее
Длинный меч	15 зм	1d6	1d8	19–20/×2	—	4 фунта	Р	—
Тяжелый клевец	8 зм	1d4	1d6	×4	—	6 фунтов	К	—
Рапира	20 зм	1d4	1d6	18–20/×2	—	2 фунта	К	—
Скимитар	15 зм	1d4	1d6	18–20/×2	—	4 фунта	Р	—
Тяжелый щит	особая	1d3	1d4	×2	—	особый	Д	—
Шипованный тяжелый щит	особая	1d4	1d6	×2	—	особый	К	—
Трезубец	15 зм	1d6	1d8	×2	10 футов	4 фунта	К	упираемое
Боевой молот	12 зм	1d6	1d8	×3	—	5 фунтов	Д	—

Особое оружие	Цена	Урон (Н)	Урон (С)	Крит. удар	Дистанция	Вес*	Тип**	Свойства
Двуручное оружие ближнего боя								
Фальшион	75 зм	1d6	2d4	18–20/×2	—	8 фунтов	Р	—
Глефа	8 зм	1d8	1d10	×3	—	10 фунтов	Р	длинное
Двуручный топор	20 зм	1d10	1d12	×3	—	12 фунтов	Р	—
Дубина	5 зм	1d8	1d10	×2	—	8 фунтов	Д	—
Тяжелый цеп	15 зм	1d8	1d10	19–20/×2	—	10 фунтов	Д	обезоруживающее, сбивающее
Двуручный меч	50 зм	1d10	2d6	19–20/×2	—	8 фунтов	Р	—
Гвизарма	9 зм	1d6	2d4	×3	—	12 фунтов	Р	длинное, сбивающее
Алебарда	10 зм	1d8	1d10	×3	—	12 фунтов	К/Р	упираемое, сбивающее
Кавалерийская пика	10 зм	1d6	1d8	×3	—	10 фунтов	К	длинное
Рунка	10 зм	1d6	2d4	×3	—	12 фунтов	К	разоружающее, длинное
Коса	18 зм	1d6	2d4	×4	—	10 фунтов	К/Р	длинное
Дистанционное оружие								
Длинный лук	75 зм	1d6	1d8	×3	100 футов	3 фунта	К	—
Стрелы (20)	1 зм	—	—	—	—	3 фунта	—	—
Композитный длинный лук	100 зм	1d6	1d8	×3	110 футов	3 фунта	К	—
Стрелы (20)	1 зм	—	—	—	—	3 фунта	—	—
Короткий лук	30 зм	1d4	1d6	×3	60 футов	2 фунта	К	—
Стрелы (20)	1 зм	—	—	—	—	3 фунта	—	—
Композитный короткий лук	75 зм	1d4	1d6	×3	70 футов	2 фунта	К	—
Стрелы (20)	1 зм	—	—	—	—	3 фунта	—	—

Экзотическое оружие	Цена	Урон (М)	Урон (С)	Крит. удар	Дистанция	Вес*	Тип**	Свойства
Одноручное оружие ближнего боя								
Кама	2 зм	1d4	1d6	×2	—	2 фунта	Р	монашеское, сбивающее
Нунчаки	2 зм	1d4	1d6	×2	—	2 фунта	Д	разоружающее, монашеское
Сай	1 зм	1d3	1d4	×2	—	1 фунт	Д	разоружающее, монашеское
Сьянгам	3 зм	1d4	1d6	×2	—	1 фунт	К	монашеское
Полуторное оружие ближнего боя								
Меч-бастард	35 зм	1d8	1d10	19–20/×2	—	6 фунтов	Р	—
Дварфийская секира	30 зм	1d8	1d10	×3	—	8 фунтов	Р	—
Кнут	1 зм	1d2	1d3	×2	—	2 фунта	Р	разоружающее, несмертельное, длинное, сбивающее
Двуручное оружие ближнего боя								
Двусторонний орочий топор	60 зм	1d6/1d6	1d8/1d8	×3	—	15 фунтов	Р	двустороннее
Шипастая цепь	25 зм	1d6	2d4	×2	—	10 фунтов	К	разоружающее, сбивающее
Эльфийская сабля	80 зм	1d8	1d10	18–20/×2	—	7 фунтов	Р	—
Двусторонний цеп	90 зм	1d6/1d6	1d8/1d8	×2	—	10 фунтов	Д	разоружающее, двустороннее, сбивающее
Гномий чекан	20 зм	1d6/1d4	1d8/1d6	×3/×4	—	6 фунтов	Д/К	двустороннее, сбивающее
Двухклинковый меч	100 зм	1d6/1d6	1d8/1d8	19–20/×2	—	10 фунтов	Р	двустороннее
Дварфийский ургрош	50 зм	1d6/1d4	1d8/1d6	×3	—	12 фунтов	К/Р	упираемое, двустороннее
Дистанционное оружие								
Болас	5 зм	1d3	1d4	x2	10 футов	2 фунта	Д	несмертельное, сбивающее
Ручной арбалет	100 зм	1d3	1d4	19–20/×2	30 футов	2 фунта	К	—
Болты (10)	1 зм	—	—	—	—	1 фунт	—	—
Многозарядный тяжелый арбалет	400 зм	1d8	1d10	19–20/×2	120 футов	12 фунтов	К	—
Болты (5)	1 зм	—	—	—	—	1 фунт	—	—
Многозарядный легкий арбалет	250 зм	1d6	1d8	19–20/×2	80 футов	6 фунтов	К	—
Болты (5)	1 зм	—	—	—	—	1 фунт	—	—
Сеть	20 зм	—	—	—	10 футов	6 фунтов	—	—
Сюрикен (5)	1 зм	1	1d2	×2	10 футов	½ фунта	К	монашеское
Полурослячий посох-праща	20 зм	1d6	1d8	×3	80 футов	3 фунта	Д	—
Пращные ядра (10)	1 см	—	—	—	—	5 фунтов	—	—

* Вес указан для оружия среднего размера. Оружие небольшого размера весит вдвое меньше, крупного — вдвое больше.

** Если тип указан через «и», урон относится к обоим типам одновременно; если через «/», то владелец может выбирать любой из них.

оружие двумя руками, он не получает никаких дополнительных преимуществ: к урону от одноручного оружия в этом случае прибавляется модификатор Силы владельца, как если бы он держал его только ведущей рукой.

Безоружный удар всегда считается ударом одноручным оружием.

Полуторное оружие: Полуторное оружие можно держать как в ведущей, так и в неведущей руке. В первом случае к урону прибавляется модификатор Силы его владельца, во втором — лишь ½ модификатора Силы. Если владелец держит полуторное оружие двумя руками, он прибавляет 1,5 модификатора Силы к урону от этого оружия в ближнем бою. В обоих случаях модификатор Силы учитывается, только если он выше 0.

Двуручное оружие: Чтобы эффективно применять такое оружие в бою, персонажу понадобятся обе руки. К урону, наносимому двуручным оружием в ближнем бою, следует прибавлять 1,5 модификатора Силы владельца (если он положительный).

Размер оружия: Каждое оружие предназначено для существа определенного размера.

В данном случае под размером оружия подразумевается не его размер как предмета, но размер существа, для которого это оружие создано. В относительных величинах одноручное оружие на два размера меньше своего владельца, полуторное — на один, а размер двуручного оружия совпадает с размером его владельца.

Несоразмерное оружие: Пользоваться оружием, предназначенным для владельца другого размера, неудобно. Тот, кто поступает таким образом, получает складывающийся штраф –2 к атакам за каждую ступень разницы в размерах между ним и тем, для кого это оружие предназначено. Это складывается с возможным штрафом –4 за неумение обращаться с данным видом оружия.

Оружие также может становиться «легче» или «тяжелее» в зависимости от разницы в размерах между его текущим владельцем и тем, для кого оно предназначено. Так, например, полуторное оружие среднего размера для существа небольшого размера будет двуручным, а для крупного — одноручным. Если из-за разницы в размерах тип оружия для существа становится «легче» одноручного или «тяжелее» двуручного, значит, существо вообще не сможет его использовать.

Импровизированное оружие: Порой в бою в ход идут предметы, которые вообще не являются оружием. Такие предметы неудобны, и поэтому дерущийся ими получает штраф –4 за неумение как следует с ними обращаться. Чтобы определить тип импровизированного оружия и наносимый им урон, прикиньте относительный размер и потенциальный урон этого оружия и найдите более или менее соответствующий аналог в таблице оружия. Импровизированное оружие имеет шанс нанести критический удар при получении 20 на d20, а при подтверждении критического удара нанесенный им урон удваивается. Шаг дистанции метательного импровизированного оружия равна 10 футам.

Характеристики оружия

Здесь приведена дополнительная информация об оружии из таблицы на стр. 156–157.

Цена: Стоимость оружия в золотых (зм) или серебряных (см) монетах. В эту цену входит все необходимое для транспортировки и хранения этого оружия вроде ножен, колчанов и т. п. Цены на оружие среднего и небольшого размера совпадают. Оружие крупного размера стоит вдвое дороже указанного.

Урон: В этой колонке указан урон, который оружие наносит в случае успешного попадания. Урон (Н) — урон небольшой разновидности этого оружия, Урон (С) — средней. Если в этой ячейке содержится два числа для урона, значит, это двустороннее оружие. Второе значение используется при нанесении удара неведущим концом оружия. В таблице на стр. 159 приведены значения урона для оружия маленького и крупного размера.

Крит. удар: В этой колонке содержатся сведения о критических ударах и наносимом ими уроне. Когда персонаж подтверждает критический удар, бросьте кости для определения урона два, три или четыре раза (это число — критический множитель — указывается после «/»), каждый раз учитывая все необходимые модификаторы, и сложите полученные результаты.

Любой дополнительный урон, помимо того, что оружие наносит обычно, при подтверждении критического удара не умножается.

×2: При подтверждении критического удара оружие наносит двойной урон.

×3: При подтверждении критического удара оружие наносит тройной урон.

×3/×4: Один конец этого двустороннего оружия при подтверждении критического удара наносит тройной урон, а другой — четверной.

×4: При подтверждении критического удара оружие наносит четверной урон.

19–20/×2: Удар этим оружием получает шанс стать критическим при выпадении 19 или 20 на d20, а не только 20, как обычно; при подтверждении критического удара оно наносит двойной урон.

18–20/×2: Удар этим оружием получает шанс стать критическим при выпадении 18, 19 или 20 на d20, а не только 20, как обычно; при подтверждении критического удара оно наносит двойной урон.

Дистанция: Если цель дистанционной атаки находится за пределами первого шага дистанции оружия, вы получаете штраф к атакам –2 за каждый шаг дистанции после первого. Например, если кинжал (дистанция 10 футов) метнуть в цель, находящуюся на расстоянии 25 футов, штраф к этой атаке будет равен –4. Максимальная дальнобойность

метательного оружия равна пяти шагам дистанции, а стрелкового — десяти.

Вес: В этой колонке указан вес оружия среднего размера. Уменьшите это значение вдвое для оружия небольшого размера. Если речь идет об оружии крупного размера, указанный вес следует удвоить. У некоторого оружия в этой графе стоит пометка «особый», в данном случае следует обратиться к описанию этого конкретного вида оружия.

Тип: Одна из важных характеристик оружия — тип наносимого им урона. В соответствии с ним оружие делится на дробящее (Д), колющее (К) и режущее (Р). Некоторые чудовища могут обладать полной или частичной защитой от того или иного типа урона. Если два типа урона перечислены через «и», значит, весь наносимый этим оружием урон относится и к тому, и к другому типу одновременно, так что игнорировать урон от удара, скажем, моргенштерном (Д и К) сможет только чудовище, которое обладает защитой сразу и от дробящего, и от колющего оружия. Если же два типа урона перечислены через «/», значит, владелец оружия при необходимости волен сам выбирать, какой из типов урона он намеревается нанести.

Свойства: Некоторые виды оружия обладают различными особыми свойствами помимо тех, что указаны в их описании.

Двустороннее: Вы можете сражаться двусторонним оружием, как если бы в каждой руке у вас было по оружию, но в этом случае вы получаете все причитающиеся штрафы, которые положены бойцу с полуторным оружием в одной руке и одноручным — в другой. Также персонаж может использовать двустороннее оружие в качестве двуручного, атакуя только одним его концом. Держа двустороннее оружие в одной руке, нельзя использовать оба его конца — только один конец оружия может быть использован в каждом раунде (как если бы в руке было полуторное оружие).

Длинное: Если не указано иное, при помощи длинного оружия вы можете атаковать противников, находящихся на расстоянии 10 футов, но не на соседних с вами клетках.

Монашеское: Монашеское оружие — это оружие, которое монах может использовать для нанесения града ударов (см. главу 3).

Несмертельное: Это оружие наносит несмертельный урон (см. главу 8).

Разоружающее: Используя это оружие, вы получаете +2 к МБМ при попытке разоружить противника.

Сбивающее: Вы можете применять это оружие для сбивания оппонентов с ног. Если в результате этого маневра вас самого сбивают с ног, вы сможете устоять, если выпустите оружие из рук.

Упираемое: В качестве подготовленного действия вы можете упереть это оружие в землю и направить его на существо, которое намеревается атаковать вас с разбега. Если ваша атака успешна, вы наносите двойной урон (см. главу 8).

Урон от оружия маленького и крупного размеров

Урон оружия среднего размера	Урон оружия маленького размера	Урон оружия крупного размера
1d2	—	1d3
1d3	1	1d4
1d4	1d2	1d6
1d6	1d3	1d8
1d8	1d4	2d6
1d10	1d6	2d8
1d12	1d8	3d6
2d4	1d4	2d6
2d6	1d8	3d6
2d8	1d10	3d8
2d10	2d6	4d8

Описание оружия

Здесь вы найдете описание оружия, характеристики которого приведены в таблице на стр. 156–157. Жидкостное оружие описано в разделе «Особые субстанции и предметы» на стр. 174.

Алебарда: Алебарда — тяжелое пятифутовое копье с дополнительным лезвием-топориком.

Безоружный удар: Безоружный удар персонажа среднего размера наносит 1d3 несмертельного урона, а персонажа небольшого размера — лишь 1d2. Монах (а также любой персонаж с чертой Мастер кулачного боя) может наносить безоружной атакой как смертельный, так и несмертельный урон по своему выбору. Эффекты, которые увеличивают наносимый вами урон от атаки с оружием, действуют и на урон от безоружной атаки.

Безоружный удар всегда считается одноручным оружием, и если у вас есть черта Фехтование, при атаках без оружия вы можете использовать модификатор Ловкости вместо Силы. Безоружный удар не считается естественным оружием (см. главу 8).

Боевой посох: Прочная деревянная палка около 5 футов в длину.

Болас: Это пара гирек, соединенных тонкой веревкой или шнуром. При помощи этого оружия вы можете попытаться сбить врага с ног дистанционной атакой, не подвергаясь риску самому оказаться сбитым с ног.

Болты: Арбалетный болт, который используют в ближнем бою, считается одноручным импровизированным оружием (штраф –4 к атакам), которое наносит урон, как кинжал соответствующего размера (критический множитель ×2). Обычно болты продают в колчанах или коробочках по 10 штук (по 5, если речь идет о многозарядных арбалетах).

Гвизарма: Гвизарма представляет собой восьмифутовое древко, увенчанное широким лезвием с крюком на обухе.

Глефа: Глефа представляет собой широкое лезвие, насаженное на древко длиной около 7 футов.

Гномий чекан: Двустороннее оружие, которое называется гномьим чеканом, — весьма оригинальный инструмент с молотком на одном конце рукояти и длинным загнутым клевцом на другом. Молоток — дробящее оружие, которое наносит 1d6 урона (критический множитель ×3). Клевец — колющее оружие, которое наносит 1d4 урона (критический множитель ×4). В качестве основного можно использовать любой из концов этого оружия. Для гномов чеканы считаются особым оружием.

Дварфийский ургрош: Длинное древко этого двустороннего оружия увенчано топором с одного конца и копейным наконечником — с другого. Топор — режущее оружие, которое наносит 1d8 урона. Копье — колющее оружие, которое наносит 1d6 урона. В качестве основного можно использовать любой из концов этого оружия. Другой конец при этом становится неведущим. Если вы используете это оружие как упираемое, то урон наносит «копейный» конец ургроша. Для дварфов ургроши считаются особым оружием.

Дварфийская секира: Это оружие представляет собой тяжелое богато украшенное лезвие, насаженное на толстую тяжелую рукоять. Чтобы орудовать секирой одной рукой, нужна особая подготовка, которая и делает дварфийскую секиру экзотическим оружием. Она считается особым оружием, если персонаж соответствующего размера держит ее двумя руками. Дварфийская секира считается особым оружием для дварфов, даже если они держат секиру одной рукой.

Двухклинковый меч: Двустороннее оружие, выглядящее как пара сросшихся рукоятями мечей. Оно позволяет своему владельцу расправляться со своими противниками не только эффективно, но и весьма эффектно.

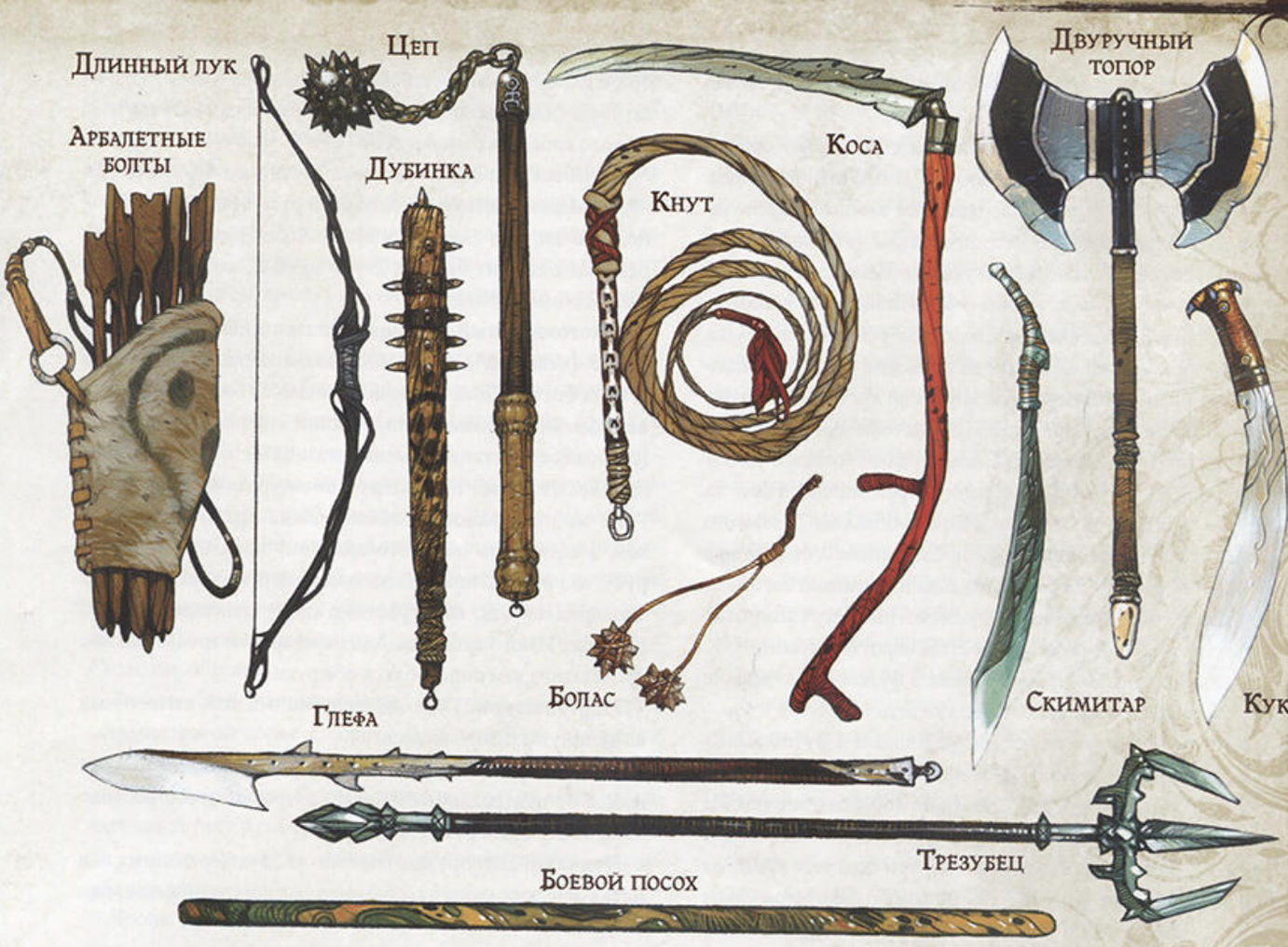
Двуручный меч: Эти громадные тяжелые мечи достигают 5 футов в длину.

Двусторонний орочий топор: Примитивное, но смертоносное оружие, длинная рукоять которого с обоих концов увенчана тяжелыми лезвиями. Это двустороннее оружие.

Двусторонний цеп: Шипованные металлические шары на цепях свисают с обоих концов длинной рукояти этого двустороннего оружия.

Длинное копье: Длина древка этого копья может достигать 8 футов.

Длинный лук: Этот лук высотой почти 5 футов сделан из цельного куска тщательно обработанного дерева. Для стрельбы из любого лука вам понадобятся обе руки. Длинный лук слишком неудобен для того, чтобы из него можно было стрелять верхом. Если ваш модификатор Силы ниже 0, он учитывается при подсчете урона от попадания из



длинного лука. Если ваш модификатор Силы выше 0, он учитывается, только если вы используете композитный длинный лук (см. ниже).

Длинный меч: Меч длиной около 3,5 фута.

Духовая трубка: При помощи таких трубок во врагов мечут небольшие стрелки, обычно смазанные ядом, иногда парализующим, реже — смертельным. Выстрел из духовой трубки практически беззвучен. Список ядов см. на стр. 593–594.

Кавалерийская пика: Кавалерийская пика наносит двойной урон, если ею вооружен всадник, сидящий верхом на атакующем с разбега верховом животном. Пока вы верхом, для использования кавалерийской пики хватает одной руки.

Кама: Своеобразный аналог серпа, это оружие представляет собой короткое изогнутое лезвие, прикрепленное к простой рукояти.

Кинжал: Кинжал — это клинок около фута длиной. Вы получаете +2 к проверкам Ловкости рук при попытке спрятать кинжал на себе (см. главу 4).

Кнут: Кнут не наносит урона существам с модификатором брони +1 и выше или с модификатором естественной брони +3 и выше. С кнутом ваша зона досягаемости равна 15 футам, но при этом вы не контролируете соответствующую зону. В отличие от любого другого длинного оружия, кнут позволяет атаковать любого противника в радиусе 15 футов от вас, в том числе на соседних с вами клетках.

Применение кнута провоцирует внеочередные атаки по вам, как если бы вы использовали дистанционное оружие.

Если у вас есть черта Фехтование, атакуя кнутом соответствующего вам размера, вы можете использовать модификатор Ловкости вместо Силы, хотя кнут и не является одноручным оружием.

Композитный длинный лук: Для стрельбы из любого лука вам понадобятся обе руки. Из композитного длинного лука можно стрелять верхом. Все композитные луки обладают определенным рейтингом Силы (это значит, что вы должны обладать соответствующим или превосходящим модификатором Силы, чтобы эффективно использовать такой лук). Если ваш модификатор Силы ниже рейтинга силы лука, вы получаете штраф –2 к атакам за неумение с ним обращаться. Стандартный композитный длинный лук имеет рейтинг силы +0. Более мощные луки предназначены для более сильных стрелков; модификатор Силы стрелка, который учитывается при подсчете урона, ограничен рейтингом силы лука. Каждая единица рейтинга силы лука прибавляет 100 зм к его стоимости. Если ваш модификатор Силы ниже 0, он учитывается при подсчете урона от попадания из композитного лука. С точки зрения умения обращения

с оружием и иных черт композитный длинный лук считается простым длинным луком.

Композитный короткий лук: Для стрельбы из любого лука вам понадобятся обе руки. Из композитного короткого лука можно стрелять верхом. Все композитные луки обладают определенным рейтингом силы (это значит, что вы должны обладать соответствующим или превосходящим модификатором Силы, чтобы эффективно его использовать). Если ваш модификатор Силы ниже рейтинга силы лука, вы получаете штраф –2 к атаке за неумение с ним обращаться. Стандартный композитный короткий лук имеет рейтинг силы 0. Более мощные луки предназначены для более сильных стрелков; модификатор Силы стрелка, который учитывается при подсчете урона, ограничен рейтингом силы лука. Каждая единица рейтинга силы лука прибавляет 75 зм к его стоимости. Если ваш модификатор Силы ниже 0, он учитывается при подсчете урона от попадания из композитного лука. С точки зрения обращения с оружием и иных черт композитный короткий лук считается простым коротким луком.

Копье: Длина этого копья равна 5 футам, и оно вполне может послужить метательным оружием.

Короткий лук: Этот лук высотой около 3 футов выполнен из цельного куска тщательно обработанного дерева. Для стрельбы из любого лука вам понадобятся обе руки. Из короткого лука можно стрелять верхом. Если ваш модификатор Силы ниже 0, он учитывается при подсчете урона от попадания из короткого лука. Если ваш модификатор Силы выше 0, он учитывается, только если вы используете композитный короткий лук (см. выше).

Короткий меч: Меч около 2 футов в длину.

Короткое копье: Копье длиной около 3 футов, вполне пригодное для метания.

Кукри: Толстый изогнутый клинок около фута длиной.

Латная рукавица: Эта металлическая рукавица позволяет вам безоружными атаками наносить смертельный урон вместо несмертельного. В остальном же удар рукой в латной рукавице по-прежнему считается безоружным. В таблице указаны цена и вес одной рукавицы. Все виды средних и тяжелых доспехов (кроме нагрудников) идут в комплекте с латными рукавицами. Латные рукавицы нельзя сбить с рук маневром разоружения.

Легкая булава: Булава — это граненое металлическое навершие, насаженное на простую деревянную или металлическую рукоять.

Легкий арбалет: Легкий арбалет стрелок взводит при помощи специального рычага. Процесс зарядки легкого арбалета — сопутствующее действие, которое провоцирует внеочередные атаки.

Чтобы зарядить легкий арбалет, вам понадобятся обе руки. Выстрелить можно, используя одну руку, но со штрафом –2 к атаке. Если вы возьмете в каждую руку по легкому арбалету, то при желании сможете выстрелить из них одновременно, но при этом вы получите все штрафы к атакам за бой с одноручным оружием в каждой руке (стр. 218). Эти штрафы складываются с тем, что полагается за стрельбу из легкого арбалета одной рукой.

Меч-бастард: Мечи-бастарды достигают 4 футов в длину, их нельзя удержать в бою одной рукой без специальной подготовки, что делает их экзотическим оружием. Если персонаж держит бастард двумя руками, такой меч считается особым оружием.

Многозарядный арбалет: Магазин многозарядного арбалета (неважно, легкого или тяжелого) содержит 5 арбалетных болтов. Пока в магазине остаются болты, вы можете перезарядить арбалет при помощи специального рычага (свободное действие). Замена магазина — это действие полного хода, которое провоцирует внеочередные атаки.

Из многозарядного арбалета можно стрелять одной рукой, а если взять по многозарядному арбалету в каждую руку, то при желании можно выстрелить из двух арбалетов одновременно, но со штрафом к атаке, зависящим от типа многозарядного арбалета. Для перезарядки арбалета и смены магазина вам понадобятся обе руки.

Моргенштерн: Тяжелый шипованный шар, насаженный на длинную крепкую рукоять.

Нож-звезда: Четыре клинка, крестообразно расходящихся от центрального кольца, внутри которого расположена поперечная рукоять.

Нунчаки: Это оружие состоит из двух деревянных или металлических дубинок, соединенных короткой цепью или шнуром.

Пилум: Тонкое метательное копье. Оно не предназначено для рукопашной схватки, а потому в ближнем бою вы получаете штраф –4 за неумение с ним обращаться.

Полурослячий посох-праща: Это оружие, на удивление грозное в умелых руках, представляет собой особым образом сконструированную пращу, прикрепленную к короткой дубинке. К урону посоха-пращи прибавляется модификатор Силы стрелка, как если бы речь шла о метательном оружии. Из посоха-пращи можно выстрелить и одной рукой, но зарядить — только двумя. Зарядка посоха-пращи — сопутствующее действие, провоцирующее внеочередные атаки.

Вместо пращных ядер можно использовать обыкновенные камни, но последние обычно имеют неправильную форму и меньшую (по сравнению с металлическими ядрами) плотность, так что метающий камни наносит урон, как если бы посох-праща был на размер меньше, и получает штраф –1 к атакам.

Полурослячий посох-праща может служить и простым оружием ближнего боя, урон от которого равен урону от дубинки того же размера. Для полурослико в посохи-пращи считаются особым оружием.

Праща: Длинный шнур с кожаной чашечкой посередине. К урону от пращи прибавляется модификатор Силы стрелка, как если бы речь шла о метательном оружии. Из пращи

можно выстрелить и одной рукой, но зарядить — только двумя. Зарядка пращи — сопутствующее действие, провоцирующее внеочередные атаки.

Вместо пращных ядер можно использовать обыкновенные камни, но последние обычно имеют неправильную форму и меньшую (по сравнению с металлическими ядрами) плотность, так что метающий камни из пращи наносит урон, как если бы праща была на размер меньше, и получает штраф –1 к атакам.

Пращные ядра: Литые металлические шарики, предназначенные для стрельбы из пращи или полурослячьего посоха-пращи. Обычно они продаются в небольших кожаных мешочках по 10 штук.

Рапира: Если у вас есть черта Фехтование, при проверках попадания рапирой подходящего размера вы можете использовать модификатор Ловкости вместо модификатора Силы, хотя рапира и не является одноручным оружием. Если вы держите рапиру двумя руками, при подсчете урона вы прибавляете модификатор Силы, а не 1,5 модификатора Силы, как обычно.

Рунка: Это напоминающее трезубец оружие представляет собой копье с короткой, похожей на полумесяц поперечиной.

Ручной арбалет: Ручной арбалет стрелок взводит, натягивая тетиву руками. Процесс зарядки ручного арбалета — сопутствующее действие, провоцирующее внеочередные атаки.

Чтобы зарядить ручной арбалет, вам понадобятся обе руки, но выстрелить (причем безо всяких дополнительных штрафов) можно и одной. Если вы возьмете в каждую руку по ручному арбалету, то при желании сможете выстрелить из них одновременно, но при этом вы получите все штрафы к атакам за бой с одноручным оружием в каждой руке (стр. 218).

Сай: Металлический прут с рогатой гардой, которой очень удобно зажимать и перехватывать оружие противника. С саем в руках вы получаете +2 к МБМ для разрушения вражеского оружия. Хотя у сая есть колющее острие, им обычно пользуются как дубинкой и средством разоружения.

Сеть: Сеть нужна для того, чтобы опутывать врагов. Бросая сеть, вы совершаете дистанционную атаку касанием. Предельная дистанция броска сети составляет 10 футов. Если атака проходит успешно, цель опутана. Опутанное существо получает штраф –2 к атакам, –4 к Ловкости, может двигаться лишь с половиной своей обычной скорости и, конечно, неспособно бежать и атаковать с разбега. Если вы удерживаете в руках стягивающую сеть веревку, то можете пройти встречную проверку Силы; если вы побеждаете, ваша жертва может перемещаться только в пределах, ограниченных длиной этой веревки. Если опутанное существо попытается сотворить заклинание, ему предстоит пройти проверку концентрации со СЛ 15 + круг заклинания, иначе у него ничего не выйдет.

Опутанное сетью существо может попытаться освободиться, пройдя проверку Изворотливости со СЛ 20 (действие полного хода). У сети 5 пунктов прочности, а разорвать ее можно при помощи проверки Силы со СЛ 25 (также действие полного хода).

Сеть соответствующего вам размера эффективна только против существ, которые не более чем на одну ступень крупнее или меньше вас.

Чтобы использовать сеть максимально эффективно, перед броском ее нужно должным образом расправить и сложить. Бросая правильно сложенную сеть, вы не получаете дополнительных штрафов к атаке. Если же сеть не сложена, вы получаете штраф –4 к атаке. Подготовка сети к броску занимает 2 (если вы умеете обращаться с сетью) или 4 раунда (если не умеете).

Стрелы: Стрела, которую используют в ближнем бою, считается одноручным импровизированным оружием (–4 к атакам), наносящим урон, как кинжал соответствующего размера (критический множитель ×2). Обычно стрелы продают по 20 штук в колчанах.

Сьянгам: Короткое древко этого оружия увенчано острым колющим наконечником.

Сюрикен: Небольшое метательное оружие, представляющее собой металлическую звездочку с заостренными лучами. Сюрикен нельзя использовать в ближнем бою. Несмотря на то, что сюрикены являются метательным оружием, каждый сюрикен считается боеприпасом с точки зрения подготовки к бою, создания искусно сделанных и иных специальных разновидностей сюрикенов и вероятности утери при промахе и попадании в цель.

Трезубец: Четырехфутовое древко, увенчанное трезубым наконечником. Трезубец можно метать.

Тычковый кинжал: Клинок этого Т-образного кинжала расположен перпендикулярно рукояти.

Тяжелая булава: Навершие этой булавы тяжелее, а рукоять длиннее, чем у легкой булавы.

Тяжелый арбалет: Тяжелый арбалет стрелок взводит, вращая специальный ворот. Процесс зарядки тяжелого арбалета — действие полного хода, провоцирующее внеочередные атаки.

Чтобы зарядить тяжелый арбалет, вам понадобятся обе руки. Выстрелить можно и одной, но со штрафом –4 к атаке. Если вы возьмете в каждую руку по тяжелому арбалету, то при желании сможете выстрелить из них одновременно, но при этом вы получите все штрафы к атакам за бой с полуторным оружием в каждой руке (стр. 218). Эти штрафы складываются с тем, что полагаются за стрельбу из тяжелого арбалета одной рукой.

Тяжелый цеп: Тяжелый цеп намного длиннее и увесистее обычного.

Цеп: Цеп состоит из шипованного металлического шара, соединенного с рукоятью при помощи прочной цепи.

Шипастая цепь: Эта цепь длиной около 4 футов усеяна изогнутыми шипами. Если у вас есть черта Фехтование, атакуя шипастой цепью подходящего размера, вы можете использовать модификатор Ловкости вместо модификатора Силы, даже несмотря на то, что цепь не является одноручным оружием.

Шипованная латная рукавица: В таблице указаны цена и вес одной рукавицы. Удар рукой в шипованной латной рукавице считается вооруженной атакой. Шипованные латные рукавицы нельзя сбить с рук маневром разоружения.

Шипованный доспех: Вы можете оснастить свои доспехи шипами, которые причиняют урон как при захвате, так и в результате отдельной атаки. См. раздел «Доспехи» далее.

Шипованный щит, легкий или тяжелый: Вместо того, чтобы использовать шипованный щит для обороны, им можно наносить удары (см. стр. 168).

Щит, легкий или тяжелый: Вместо того чтобы использовать щит для обороны, им можно наносить удары (см. стр. 166–167).

Эльфийская сабля: Внешне это исключительно редкое оружие напоминает длинный тонкий скимитар из очень прочного и гибкого металла, который дает +2 (ситуативный) к вашему ЗБМ, если враг предпринимает маневр разрушения, пытаясь сломать этот клинок.

Если у вас есть черта Фехтование, атакуя эльфийской саблей подходящего размера, вы можете использовать модификатор Ловкости вместо модификатора Силы, хотя это оружие не является одноручным.

Искусно сделанное оружие

Искусно сделанное оружие — это мастерски сработанная версия обычного оружия. Воюя искусно сделанным оружием, вы получаете +1 (усиление) к атакам.

Нельзя превратить уже готовое оружие в искусно сделанное — оно должно быть создано таким (см. Ремесло, стр. 118–119).

Искусно сделанное оружие стоит на 300 зм дороже обычного (искусно сделанные боеприпасы стоят на 6 зм/шт. дороже обычных). Искусно сделанное двустороннее оружие стоит на 600 зм дороже обычного.

Искусно сделанные боеприпасы разрушаются при использовании. Бонус усиления таких боеприпасов не складывается с бонусом усиления оружия, из которого он выпущен.

Любое магическое оружие по умолчанию считается искусно сделанным. Бонус усиления искусно сделанного оружия не складывается с бонусом усиления, которым оружие обладает благодаря магии.

Хотя некоторые виды щитов и доспехов можно использовать как оружие, их искусно сделанные разновидности только снижают штраф за доспехи, не давая при этом бонуса +1 к атакам.

Доспехи

Для большинства доспехи — основное средство защиты в бою. Многие персонажи могут носить лишь самые простые доспехи, да и щитами умеют пользоваться далеко не все. Чтобы ношение доспехов помогало персонажу, нужно обладать соответствующей чертой (Ношение брони), но представители большей части классов умеют носить наиболее подходящие им типы доспехов по умолчанию.

Здесь приведены более подробные сведения о доспехах, описанных в таблице ниже.

Цена: Стоимость в зм для доспехов, рассчитанных на гуманоидных существ среднего и небольшого размера. Стоимость доспехов для существ других размеров приведена в таблице «Доспехи для необычных существ» на стр. 168.

Модификатор брони/щита: Каждый вид доспехов дает тот или иной модификатор брони к КБ, а щит, соответственно, модификатор щита. Модификатор брони от доспехов не складывается с модификаторами брони от других предметов и/или эффектов. Модификатор щита, который дает взятый в руки щит, также не складывается с модификаторами щита от других предметов и/или эффектов.

Макс. Лвк: Это число — максимальный положительный модификатор Ловкости, который носящий доспех может учитывать при подсчете своего КБ. Если модификатор Ловкости существа выше числа, указанного в этом столбце, модификатор Ловкости уменьшается до соответствующего значения (только для подсчета КБ). Чем тяжелее доспехи, тем сильнее они ограничивают способность уклоняться от ударов. Это ограничение не касается других способностей, зависящих от Ловкости.

Помните, что даже если при подсчете КБ из-за надетых доспехов модификатор Ловкости персонажа опустится до 0, это не значит, что персонаж лишен своего положительного модификатора Ловкости.

Нагрузка персонажа (общий вес его снаряжения, в том числе доспехов) также может ограничить его положительный модификатор Ловкости к КБ.

Щиты: Из всех видов щитов положительный модификатор Ловкости персонажа может ограничить только башенный.

Штраф за доспехи: Доспехи тяжелее кожаных, а также любые щиты могут помешать персонажам пользоваться некоторыми навыками. Если не сказано обратное, штраф за доспехи учитывается при проверках любых навыков, зависящих от Силы и Ловкости. Нагрузка персонажа также может давать штраф за доспехи.

Щиты: Если персонаж облачен в доспех и держит в руке щит, оба штрафа за доспех складываются.

Неумение обращаться с доспехами: Персонаж, облаченный в доспех и/или вооруженный щитом, с которым не умеет обращаться, учитывает штраф за доспехи не только

Доспехи и щиты

Доспех	Цена	Модификатор брони/щита	Макс. Лвк	Штраф за доспехи	Вероятность провала мистического заклинания	Скорость 30 футов	Скорость 20 футов	Вес[1]
Легкая броня								
Стеганый доспех	5 зм	+1	+8	0	5%	30 футов	20 футов	10 фунтов
Кожаный доспех	10 зм	+2	+6	0	10%	30 футов	20 футов	15 фунтов
Клепаный кожаный доспех	25 зм	+3	+5	–1	15%	30 футов	20 футов	20 фунтов
Кольчужная рубаха	100 зм	+4	+4	–2	20%	30 футов	20 футов	25 фунтов
Средняя броня								
Сыромятный доспех	15 зм	+4	+4	–3	20%	20 футов	15 футов	25 фунтов
Чешуйчатый доспех	50 зм	+5	+3	–4	25%	20 футов	15 футов	30 фунтов
Кольчуга	150 зм	+6	+2	–5	30%	20 футов	15 футов	40 фунтов
Нагрудник	200 зм	+6	+3	–4	25%	20 футов	15 футов	30 фунтов
Тяжелая броня								
Пластинчатый доспех	200 зм	+7	+0	–7	40%	20 футов[2]	15 футов[2]	45 фунтов
Ламинарный доспех	250 зм	+7	+1	–6	35%	20 футов[2]	15 футов[2]	35 фунтов
Кольчужно-латный доспех	600 зм	+8	+0	–7	40%	20 футов[2]	15 футов[2]	50 фунтов
Полный латный доспех	1 500 зм	+9	+1	–6	35%	20 футов[2]	15 футов[2]	50 фунтов
Щиты								
Баклер	5 зм	+1	—	–1	5%	—	—	5 фунтов
Легкий деревянный щит	3 зм	+1	—	–1	5%	—	—	5 фунтов
Легкий стальной щит	9 зм	+1	—	–1	5%	—	—	6 фунтов
Тяжелый деревянный щит	7 зм	+2	—	–2	15%	—	—	10 фунтов
Тяжелый стальной щит	20 зм	+2	—	–2	15%	—	—	15 фунтов
Башенный щит	30 зм	+4[3]	+2	–10	50%	—	—	45 фунтов
Улучшения								
Шипы на доспехах	+50 зм	—	—	—	—	—	—	+10 фунтов
Замыкающаяся латная рукавица	8 зм	—	—	особый	недоступно[4]	—	—	+5 фунтов
Шипы на щите	+10 зм	—	—	—	—	—	—	+5 фунтов

1 Указанный вес подразумевает доспехи для персонажей среднего размера. Доспехи для персонажей небольшого размера весят вдвое меньше, а для крупного — вдвое больше.

2 Если вы бежите в тяжелой броне, ваша скорость увеличивается в три раза, а не в четыре, как обычно.

3 Башенный щит также может служить укрытием. См. описание.

4 Вы не можете творить заклинания рукой, облаченной в такую рукавицу.

при проверках навыков, зависящих от Силы и Ловкости, но и при атаках. Штрафы за неумение обращаться с доспехом и щитом складываются.

Сон в доспехах: Персонаж, который ложится спать в средних или тяжелых доспехах, наутро просыпается утомленным. Он получает штраф –2 к Силе и Ловкости и не может бежать или атаковать с разбега. Сон в легких доспехах не вызывает утомления.

Вероятность провала мистического заклинания: Надетые доспехи мешают творить чары с жестовым компонентом, так что у заклинателей есть вероятность провалить попытку сотворения заклинания, если они облачены в какой-нибудь доспех. К заклинаниям барда вероятность провала мистического заклинания не относится, если сам бард облачен в легкую броню и/или вооружен щитом.

Сотворение мистического заклинания в доспехах: Персонаж, творящий мистическое заклинание, должен пройти проверку провала мистического заклинания, если облачен в доспех. Число, указанное в соответствующем столбце таблицы — процентная вероятность того, что проверка будет провалена, а заклинание потрачено впустую.

Щиты: Если персонаж облачен в доспех и вооружен щитом, нужно сложить оба числа и получить суммарную вероятность провала мистического заклинания.

Скорость: Средние и тяжелые доспехи замедляют владельца. В таблице «Доспехи и щиты» указывается скорость персонажа, облаченного в соответствующий доспех. Скорость людей, эльфов, полуэльфов и полуорков обозначена в колонке «Скорость 30 футов»; скорость дварфов, гномов и полурослико в — в колонке «Скорость 20 футов». Помните, однако, что базовая скорость дварфа не может упасть ниже 20 футов из-за тяжести общей нагрузки или надетых доспехов.

Щиты: Щиты не влияют на скорость персонажа.

Вес: В этой колонке указан вес доспеха, предназначенного для существа среднего размера. Доспехи для существ небольшого размера весят вдвое меньше, а для крупных — вдвое больше.

ОПИСАНИЕ ДОСПЕХОВ

Ниже приведено описание доспехов и улучшений из таблицы «Доспехи и щиты».

Баклер: Этот небольшой металлический щит крепится на предплечье неведущей руки. Вы можете стрелять из лука или арбалета с баклером в руках без дополнительных штрафов. Кроме того, вооружившись баклером, вы можете использовать неведущую руку как обычно, но со штрафом –1 к атакам оружием в неведущей руке или двуручным оружием, что складывается со штрафами за атаку двумя предметами оружия или оружием в неведущей руке. Если вы атакуете рукой с баклером или используете руку для сотворения заклинания с жестовыми компонентами, до начала своего следующего хода вы теряете его модификатор щита при подсчете КБ. При помощи баклера нельзя наносить удар щитом.

Башенный щит: Громадный деревянный щит высотой почти в рост человека. В большинстве ситуаций он просто обеспечивает указанный модификатор щита к КБ, однако в качестве основного действия вы можете использовать этот щит как укрытие. Когда вы используете башенный щит таким образом, вы выбираете одну из сторон клетки, на которой стоите. С точки зрения нацеленных в вас атак эта сторона теперь считается сплошной стеной. Если атака направлена на вас сквозь нее, вы получаете полное укрытие; если же она идет с другой стороны, то вы не получаете укрытия вовсе (см. главу 8). Стоит отметить, что щит не обеспечивает укрытия против нацеленных на вас заклинаний — заклинатель просто выбирает в качестве цели не вас, а ваш щит. Наносить удар башенным щитом нельзя, а вес его настолько велик, что вы не можете использовать держащую щит руку ни для чего другого.

С этим щитом вы получаете штраф –2 к атакам из-за его огромного веса.

Замыкающаяся латная рукавица: Эта латная рукавица оснащена особыми скобками и зацепами, которые позволяют прочно зафиксировать оружие в руке. Она дает +10 к ЗБМ против разоружения. Замыкание или размыкание рукавицы — это действие, которое требует полного хода и провоцирует внеочередные атаки.

В таблице «Доспехи и щиты» указана цена одной рукавицы. Вес, указанный в таблице, учитывается, только если вы облачены в нагрудник, легкий доспех или вообще обходитесь без доспеха. В противном случае замыкающаяся латная рукавица просто заменяет латную рукавицу, идущую в комплекте с вашей броней.

Пока рукавица замкнута, вы неспособны использовать эту руку для сотворения заклинаний или применения навыков. Вы можете творить заклинания с жестовым компонентом, но только если вторая ваша рука ничем не занята.

Безоружные атаки замыкающейся латной рукавицей позволяют вам наносить смертельный урон вместо несмертельного.

Клепаный кожаный доспех: Доспех из вареной кожи, усиленной небольшими металлическими заклепками.

Кожаный доспех: Кожаные доспехи шьют из вываренной в дубильном масле и тщательно отформованной кожи.

Кольчуга: В отличие от легкой кольчужной рубахи, полноценная кольчуга защищает не только торс, но и конечности бойца. В комплект входят латные рукавицы.

Кольчужная рубаха: Эта рубаха из тысяч переплетенных друг с другом металлических колец защищает только торс.

Кольчужно-латный доспех: Этот доспех представляет собой тяжелую кольчугу, усиленную латными пластинами. В комплект входят латные рукавицы и шлем.

Ламинарный доспех: Ламинарный доспех сделан из полос металла, внахлест нашитых на кожаную основу. В комплект входят латные рукавицы.

Легкий щит, деревянный или стальной: Вы берете в неведущую руку рукоять этого щита и ремнями прикрепляете его к предплечью. При желании можно держать в этой руке что-нибудь еще, но оружие применять с ее помощью не получится.

Деревянный или стальной: Деревянный и стальной щиты одинаково эффективны, но по-разному реагируют на заклинания и другие эффекты.

Удар щитом: При помощи легкого щита вы можете нанести удар щитом (в таблице «Оружие» на стр. 156–157 указан урон от него). При этом щит считается одноручным особым дробящим оружием.

Если вы атакуете легким щитом, до начала следующего своего хода вы теряете его модификатор щита к КБ. Бонус усиления щита не влияет на эффективность удара щитом, но щит вполне можно зачаровать и как магическое оружие.

Нагрудник: Этот доспех из цельного листа кованого металла защищает только торс.

Пластинчатый доспех: Доспех из продольных металлических полос, нашитых на прочную основу. В комплект входят латные перчатки.

Полный латный доспех: В комплекте с этим сплошным доспехом из кованых металлических пластин идут латные рукавицы, тяжелые кожаные сапоги, шлем с забралом и толстый набивной поддоспешник.

Каждый латный доспех индивидуален и создается мастером-оружейником под конкретного заказчика, но трофейный доспех можно подогнать под нового хозяина за сумму от 200 до 800 зм (2d4 × 100).

Стеганый доспех: Этот доспех, по сути, просто набивная одежда из нескольких слоев ткани, способная обеспечить лишь самую минимальную защиту.

Сыромятный доспех: Этот доспех шьют из самых толстых и прочных шкур — выделанных или, реже, дубленых.

Стеганый доспех

Кожаный доспех

Клепаный кожаный доспех

Кольчужная рубаха

Сыромятный доспех

Чешуйчатый доспех

Кольчуга

Нагрудник

Пластинчатый доспех

Ламинарный доспех

Полный латный доспех

Кольчужно-латный доспех

Баклер

Стальной щит

Башенный щит

Тяжелый щит, деревянный или стальной: Вы берете в неведущую руку рукоять этого щита, а ремнями прикрепляете его к предплечью. Вес тяжелого щита настолько велик, что вы не можете использовать неведущую руку ни для чего другого.

Деревянный или стальной: Деревянный и стальной щиты одинаково эффективны, но по-разному реагируют на заклинания и другие эффекты.

Удар щитом: При помощи тяжелого щита вы можете нанести удар щитом (в таблице «Оружие» на стр. 156–157 указан урон от него). При этом щит считается полуторным особым дробящим оружием. Если вы атакуете тяжелым щитом, до начала своего следующего хода вы теряете его модификатор щита к КБ. Бонус усиления щита не влияет на эффективность удара щитом, но щит вполне можно зачаровать и как магическое оружие.

Надевание доспехов

Тип брони	Надевание	Надевание в спешке	Снимание
Щит (любой)	Сопутствующее действие	Недоступно	Сопутствующее действие
Кольчужная рубаха, стеганый, кожаный, сыромятный или клепаный кожаный доспех	1 минута	5 раундов	1 минута*
Нагрудник, кольчуга, чешуйчатый, ламинарный или пластинчатый доспех	4 минуты*	1 минута	1 минута*
Кольчужно-латный или полный латный доспех	4 минуты**	4 минуты*	1d4+1 минут*

* Если персонажу кто-нибудь помогает, указанное время уменьшается вдвое. Один ничем более не занятый персонаж может помогать сразу двум персонажам на соседних с ним клетках. Два персонажа, надевающих доспехи одновременно, не могут помогать друг другу.

** Чтобы надеть такой доспех, персонажу обязательно нужна чья-нибудь помощь. Если ему никто не помогает, считается, что доспех надевается в спешке.

Доспехи для необычных существ

Размер	Гуманоид		Негуманоид	
	Цена	Вес	Цена	Вес
Маленький и меньше*	×½	×⅒	×1	×⅒
Небольшой	×1	×½	×2	×½
Средний	×1	×1	×2	×1
Крупный	×2	×2	×4	×2
Огромный	×4	×5	×8	×5
Гигантский	×8	×8	×16	×8
Колоссальный	×16	×12	×32	×12

* Уменьшите модификатор брони вдвое.

Чешуйчатый доспех: Чешуйчатый доспех набирают из десятков наложенных внахлест металлических пластинок. В комплект входят латные рукавицы.

Шипы на доспехах: Вы можете усилить свой доспех небольшими шипами, которые позволят вам наносить дополнительный урон при захвате (см. «Шипованные доспехи» в таблице «Оружие» на стр. 156–157). Эти шипы считаются особым оружием, и если вы не умеете с ним обращаться, то получаете штраф –4 к проверкам захвата, когда на вас надеты шипованные доспехи. Кроме того, при помощи шипов на доспехах можно совершить одиночную атаку в ближнем бою как ведущей, так и неведущей рукой — в этом случае шипы считаются одноручным оружием. Обратите внимание, что вы не можете атаковать шипами, если уже атаковали другим оружием в неведущей руке (и наоборот). Бонус усиления доспехов не влияет на эффективность шипов, зато сами шипы вполне могут быть магическим оружием.

Шипы на щите: При помощи этих шипов можно превратить щит в особое колющее оружие. При этом увеличивается и урон от удара щитом — как если бы его наносили щитом на один размер больше вашего (см. «Шипованные щиты» в таблице «Оружие» на стр. 156–157). Шипы нельзя прикрепить к баклеру или башенному щиту. Во всем остальном атака шипами — это обычный удар щитом. Бонус усиления щита не влияет на эффективность шипов, зато сами шипы вполне могут быть магическим оружием.

Искусно сделанные доспехи

Искусно сделанным может быть не только оружие, но и доспех. Как и оружие, такой доспех (или щит) можно либо купить, либо создать самостоятельно. Штраф за доспехи в случае с искусно сделанными образцами уменьшается на 1.

Искусно сделанный доспех или щит стоит на 150 зм дороже обычного.

Искусно сделанные доспехи или щиты не дают преимуществ к атакам, даже если их использовать как оружие.

Любые магические щиты и доспехи по умолчанию считаются искусно сделанными.

Нельзя превратить уже готовые щиты или доспехи в искусно сделанные — они должны быть созданы такими изначально.

Доспехи для необычных существ

Цена и вес доспехов и щитов для очень больших, очень маленьких и негуманоидных существ (например, лошадей) отличаются от тех, что представлены в таблице «Доспехи и щиты» на стр. 165. Обратитесь к нужной строке таблицы «Доспехи для необычных существ» и рассчитайте новый вес и цену доспеха согласно приведенным там модификаторам.

Надевание и снимание доспехов

Время, которое нужно на то, чтобы надеть доспехи, сильно зависит от типа самих доспехов. См. таблицу «Надевание доспехов».

Надевание: Эта колонка указывает, сколько времени персонаж должен потратить, чтобы надеть доспех (одна минута = 10 раундов). Подготовка (пристегивание) щита — это сопутствующее действие.

Надевание в спешке: Эта колонка указывает, сколько времени персонаж должен потратить, чтобы надеть доспех в спешке. Если надеть доспех в спешке, штраф за доспехи увеличивается на 1, а модификатор брони уменьшается на 1.

Снимание: Эта колонка указывает, сколько времени персонаж должен потратить, чтобы снять доспех. Чтобы отстегнуть и бросить щит, нужно совершить сопутствующее действие.

Особые материалы

Оружие и доспехи могут быть сделаны из материалов, обладающих различными природными свойствами. Если при изготовлении оружия или доспехов применялось несколько особых материалов, действуют свойства только одного — того, которого в изделии больше. Единственное исключение — двустороннее оружие, каждый конец которого может быть выполнен из своего материала.

У всех особых материалов, описанных ниже, имеется свой игромеханический эффект. Так, одни существа могут быть наделены защитой против того или иного типа урона (нанесенного, скажем, злым или дробящим оружием), а другие, напротив, могут страдать от уязвимости к оружию, выполненному из определенного материала. Конечно, персонажи вполне вправе носить при себе несколько различных типов оружия, выбирая нужное в зависимости от противника.

Адамантин: Этот сверхпрочный металл выплавляют из упавших с неба камней. Оружие из адамантина игнорирует твердость предметов и оружия, являющихся целью маневра разрушения, если их твердость ниже 20 (см. главу 7). Доспехи, сработанные из адамантина, даруют тому, кто в них облачен, снижение урона 1/– (если это легкие доспехи), 2/– (если средние) или 3/– (если тяжелые). Ценность адамантина такова, что сработанное из него оружие или доспехи могут быть только искусно сделанными; стоимость этого улучшения уже включена в модификаторы цен, приведенные далее. Соответственно, адамантиновые боеприпасы и оружие дают +1 (усиление) к атакам, а штраф за доспехи у любого адамантинового доспеха снижен на 1. Вещи без металлических компонентов нельзя сделать из адамантина. Так, стрела может быть адамантиновой, а боевой посох — нет.

Если любую вещь, которую обычно делают из стали, сделать из адамантина, ее прочность увеличится на треть. Адамантин обладает 40 пунктами прочности на дюйм толщины, а его твердость равна 20.

Тип адамантинового предмета	Модификатор цены предмета
Боеприпасы	+60 зм за снаряд
Легкая броня	+5 000 зм
Средняя броня	+10 000 зм
Тяжелая броня	+15 000 зм
Оружие	+3 000 зм

Алхимическое серебро: Сложный процесс на стыке металлургии и алхимии может «насытить» серебром стальное оружие так, что с точки зрения правил снижения урона оно будет считаться серебряным.

При попадании оружие из алхимического серебра наносит урон на 1 меньше обычного (но не менее 1). Алхимическому серебрению нельзя подвергать предметы, которые сделаны не из металла; кроме того, оно не подействует на редкие металлы вроде адамантина, холодного железа или мифрала.

Алхимическое серебро обладает 10 пунктами прочности на дюйм толщины, а его твердость равна 8.

Тип предмета из алхимического серебра	Модификатор цены предмета
Боеприпасы	+2 зм
Одноручное оружие	+20 зм
Полуторное оружие или один конец двустороннего оружия	+90 зм
Двуручное оружие или оба конца двустороннего оружия	+180 зм

Драконья шкура: Умелый бронник может шить из драконьей шкуры искусно сделанные доспехи и щиты. Шкуры, снятой с дракона, хватит на сыромятный доспех для существа размером на один меньше дракона. Отбирая только подходящие чешуйки и лучшие куски кожи, бронник может сделать из этой шкуры искусно сделанный ламинарный доспех (для существа на два размера меньше дракона), искусно сделанный кольчужно-латный доспех (для существа на три размера меньше дракона), искусно сделанный полный латный доспех или нагрудник (для существа на четыре размера меньше дракона). В любом случае остатков шкуры хватит на искусно сделанный легкий или тяжелый щит, но дракон при этом должен быть как минимум крупного размера. Если шкура принадлежала дракону с невосприимчивостью к той или иной стихии, то и сама шкура будет к этой стихии невосприимчива (но это свойство не распространяется на владельца доспеха). Если же щит или доспех впоследствии будет зачарован таким образом, чтобы давать от этой стихии защиту, стоимость этого улучшения будет снижена на 25% от нормы.

Поскольку такие доспехи сделаны не из металла, друиды могут их носить без штрафов.

Доспех из драконьей шкуры стоит вдвое дороже своего искусно сделанного аналога, но скорость его создания при этом остается неизменной (удваивайте результаты всех проверок Ремесла).

Драконья шкура обладает 10 пунктами прочности на дюйм толщины, а ее твердость равна 10. Толщина драконьей шкуры обычно колеблется между дюймом и ½ дюйма.

Мифрал: Этот редчайший жемчужно-серебристый металл легок, как пух, и прочен, как сталь. Если подвергнуть его правильной обработке, он может послужить великолепным материалом для изготовления доспехов (и многих других предметов). С точки зрения ухудшения скорости перемещения и других ограничений мифральные доспехи относятся к броне более легкой категории: тяжелая броня считается средней, а средняя и легкая — легкой. Это не отменяет необходимости уметь носить ту или иную броню, и персонаж, облаченный в полный латный доспех из мифрала, должен обладать чертой Ношение тяжелой брони, если

не хочет, чтобы штраф за доспехи учитывался при проверках попадания и умений, связанных с перемещением. Вероятность провала мистического заклинания в мифральном доспехе снижена на 10%, макс. Лвк увеличивается на 2, а штраф за доспехи снижен на 3 (вплоть до 0).

Предмет, сделанный из мифрала, весит вдвое меньше такого же предмета, сделанного из другого металла. В случае с оружием это обстоятельство не меняет ни размера оружия, ни легкости обращения с ним (одноручное оружие остается одноручным, полуторное — полуторным, а двуручное — двуручным). Эффект этого материала не срабатывает, если речь идет о предмете, в котором слишком мало металлических частей. Вещи без металлических компонентов нельзя сделать из мифрала (так, длинный меч может быть мифральным, а вот боевой посох — нет). С точки зрения правил снижения урона мифрал считается серебром.

Сработанные из мифрала оружие или доспехи могут быть только искусно сделанными; стоимость этого улучшения уже включена в модификаторы цен, приведенные далее.

Мифрал обладает 30 пунктами прочности на дюйм толщины, а его твердость равна 15.

Тип мифрального предмета	Модификатор цены предмета
Легкая броня	+1 000 зм
Средняя броня	+4 000 зм
Тяжелая броня	+9 000 зм
Щит	+1 000 зм
Другие предметы	+500 зм/фунт

Сумеречное дерево: Древесина этого редкого волшебного дерева отличается удивительной для своей прочности легкостью. Любой деревянный (или в основном деревянный) предмет, сработанный из сумеречного дерева, такой как лук или копье, считается искусно сделанным и весит вдвое меньше обычного. Эффект этого материала не срабатывает, если речь идет о предмете, в котором слишком мало деревянных частей (например, о боевом топоре или булаве). Из сумеречного дерева нельзя произвести предмет, который обычно делают не из дерева. Штраф за доспехи, который налагает щит из сумеречного дерева, на 2 ниже обычного. Чтобы определить цену предмета, произведенного из сумеречного дерева, возьмите его базовый вес в фунтах, умножьте на 10 зм и прибавьте полученное число к стоимости искусно сделанной разновидности этого предмета.

Сумеречное дерево обладает 10 пунктами прочности на дюйм толщины, а его твердость равна 5.

Холодное железо: Это железо из глубин земли, известное своей эффективностью против демонов и фей, подвергают низкотемпературной ковке, которая и позволяет металлу сохранить свои уникальные свойства. Оружие из холодного железа стоит вдвое дороже обычного (не считая искусной обработки), а первое (и только первое) магическое улучшение оружия из холодного железа обойдется на 2 000 зм дороже.

Вещи без металлических компонентов нельзя сделать из холодного железа. Так, стрела может быть сделана из холодного железа, а боевой посох — нет. Двустороннее оружие, один из концов которого сделан из холодного железа, стоит на 50% дороже обычного.

Холодное железо обладает 30 пунктами прочности на дюйм толщины, а его твердость равна 10.

Товары и услуги

Помимо оружия и доспехов, персонаж может владеть большим количеством разнообразного снаряжения: от сухих пайков (для утоления голода в долгих путешествиях) до веревки (штука полезная в самых невероятных жизненных ситуациях). Большая часть привычного для любого искателя приключений снаряжения приведена в таблице «Товары и услуги» на стр. 172–173.

Походное снаряжение

Ниже описаны некоторые образцы снаряжения, приведенного в таблице, а также польза, которую они приносят своему владельцу.

Веревка, пеньковая: Эта веревка обладает 2 пунктами прочности. Ее можно порвать, успешно пройдя проверку Силы со СЛ 23.

Веревка, шелковая: Эта веревка обладает 4 пунктами прочности. Ее можно порвать, успешно пройдя проверку Силы со СЛ 24.

Водяные часы: Это весьма громоздкое устройство отсчитывает время с погрешностью около получаса в сутки. Для работы ему нужен источник воды, а само устройство должно оставаться неподвижным, поскольку от этого зависит точность его хода.

Глиняная бутыль: Эта емкость оснащена пробкой и вмещает 1 галлон жидкости.

Замок: СЛ взлома замка при помощи навыка Механики напрямую зависит от его качества. СЛ взлома простого замка равна 20, обычного — 25, надежного — 30, а превосходного — 40.

Кандалы, обычные и искусно сделанные: В такие кандалы можно заковать существо среднего размера. Закованный может попытаться высвободиться, прибегнув к проверке Изворотливости (СЛ 30 для обычных кандалов, СЛ 35 для искусно сделанных), либо разорвать цепи, совершив проверку Силы (СЛ 26 для обычных кандалов, СЛ 28 для искусно сделанных). Кандалы обладают 10 пунктами прочности, а их твердость равна 10.

Большую часть кандалов оснащают замками. В этом случае стоимость замка нужно прибавить к стоимости кандалов.

За ту же цену вы можете купить кандалы для существ небольшого размера. Кандалы для существ крупного размера стоят в 10 раз дороже, а для огромного — в 100. Оковы для гигантских, колоссальных, маленьких, миниатюрных и крошечных существ придется изготавливать индивидуально, и стоить они будут как минимум в 100 раз дороже указанной цены.

Крюк-кошка: Бросок крюка-кошки — дистанционная атака, при которой крюк считается метательным оружием с шагом дистанции 10, а предметы, за которые он может уцепиться, имеют КБ 5.

Лампа: Масляная лампа освещает небольшую область, обеспечивая средний уровень освещенности на расстоянии до 15 футов и улучшая уровень освещенности (см. стр. 189) на одну ступень в радиусе еще 15 футов (тьма становится низким уровнем освещенности, низкий — средним). Лампа не может улучшить освещенность выше среднего уровня. Одной заправки (пинты масла) хватает на 6 часов. Лампу можно держать одной рукой.

Ломик: Небольшой инструмент, дающий +2 (ситуативный) к проверкам Силы для взлома двери или сундука. Если использовать ломик в бою, он считается полуторным импровизированным оружием, которое наносит дробящий урон как дубинка того же размера.

Лопата: Если лопата используется в бою, считайте ее полуторным импровизированным оружием, которое наносит дробящий урон, как дубинка того же размера.

Масло: Если заправить пинтой такого масла фонарь или лампу, его хватит на 6 часов непрерывного горения. Емкость с маслом можно использовать и как жидкостное оружие наподобие алхимического огня (см. раздел «Особые субстанции и предметы» на стр. 174), за исключением того, что для поджигания фитиля и подготовки вам придется совершить действие полного хода. После броска масло с вероятностью 50% успешно загорится.

Кроме того, вы можете потратить пинту масла на то, чтобы облить им квадрат со стороной 5 футов (конечно, если поверхность достаточно гладкая). Если это масло поджечь, оно будет гореть 2 раунда, нанося 1d3 урона каждому существу, оказавшемуся в этой области.

Молоток: Если молоток используется в бою, считайте его полуторным импровизированным оружием, которое наносит дробящий урон, как шипованная латная рукавица того же размера.

Огниво: Чтобы поджечь факел при помощи огнива, нужно совершить действие полного хода. Чтобы поджечь им что-то еще, понадобится не меньше (а то и больше) времени.

Подзорная труба: Объекты, на которые вы смотрите сквозь подзорную трубу, кажутся вдвое больше. Если объект, за которым персонаж наблюдает, видим, то с подзорной трубой у вас штраф –1 к проверкам Внимания за каждые 20 футов до наблюдаемого объекта, а не за 10, как обычно.

Пузырек: Эта небольшая емкость из стекла или стали вмещает унцию жидкости.

Ручной таран: Это окованное железом бревно дает вам +2 (ситуативный) к проверкам Силы при выламывании дверей. Таран позволяет еще одному персонажу помочь вам — это автоматически увеличивает бонус на 2.

Свеча: Свеча тускло освещает область радиусом 5 футов, улучшая уровень освещенности на одну ступень (тьма становится низким уровнем освещенности, низкий уровень освещенности — средним). Свеча не может улучшить освещенность выше среднего уровня. Одной свечи хватает на 1 час.

Факел: Факел горит 1 час, обеспечивая средний уровень освещенности на расстоянии до 20 футов и улучшая уровень освещенности (см. стр. 189) на одну ступень в радиусе еще 20 футов (тьма становится низким уровнем освещенности, низкий уровень освещенности — средним). Факел не может улучшить освещенность выше среднего уровня. Если факел используется в бою, считайте его полуторным импровизированным оружием, которое наносит дробящий урон, как латная рукавица того же размера, плюс еще 1 пункт урона от огня.

Фонарь, обычный: Фонарь освещает небольшую область, обеспечивая средний уровень освещенности на расстоянии до 30 футов и улучшая уровень освещенности (см. стр. 189) на одну ступень в радиусе еще 30 футов (тьма становится низким уровнем освещенности, низкий уровень освещенности — средним). Фонарь не может улучшить освещенность выше среднего уровня. Одной заправки (пинты масла) хватает на 6 часов. Фонарь можно держать одной рукой.

Фонарь, потайной: Этот фонарь испускает свет в виде конуса. На расстоянии до 60 футов он обеспечивает средний уровень освещенности; он также улучшает уровень освещенности (см. стр. 189) на одну ступень на расстоянии еще 60 футов (тьма становится низким уровнем освещенности, низкий уровень освещенности — средним). Потайной фонарь не может улучшить освещенность выше среднего уровня. Одной заправки (пинты масла) хватает на 6 часов. Потайной фонарь можно держать одной рукой.

Цепь: Цепь обладает 5 пунктами прочности, а ее твердость равна 10. Цепь можно порвать, успешно пройдя проверку Силы со СЛ 26.

Чернила: Цветные чернила стоят вдвое дороже указанного.

Чеснок: Чеснок — это четырехзубая металлическая колючка, сконструированная так, чтобы, как бы она ни упала, один из шипов всегда торчал вверх. Вы просто швыряете пригоршню чеснока на землю в надежде на то, что враг наступит на него или хотя бы задержится, пытаясь его обойти. Одного двухфунтового мешочка с чесноком хватит, чтобы засеять квадрат со стороной 5 футов.

Каждый раз, когда существо входит в область, засеянную чесноком (или сражается, не покидая ее, хотя бы

Товары и услуги

Походное снаряжение

Предмет	Цена	Вес
Бочка (пустая)	2 зм	30 фунтов
Бумага (1 лист)	4 см	—
Бурдюк	1 зм	4 фунта*
Ведро (пустое)	5 см	2 фунта
Веревка, пеньковая (50 футов)	1 зм	10 фунтов
Веревка, шелковая (50 футов)	10 зм	5 фунтов
Водяные часы	1 000 зм	200 фунтов
Глиняная бутыль	3 мм	9 фунтов
Глиняная кружка	2 мм	1 фунт
Глиняный кувшин	2 мм	5 фунтов
Дрова (дневной запас)	1 мм	20 фунтов
Замок, надежный	80 зм	1 фунт
Замок, обычный	40 зм	1 фунт
Замок, превосходный	150 зм	1 фунт
Замок, простой	20 зм	1 фунт
Зимнее одеяло	5 см	3 фунта*
Кандалы, искусно сделанные	50 зм	2 фунта
Кандалы, обычные	15 зм	2 фунта
Колокольчик	1 зм	—
Колышек	1 см	½ фунта
Корзина (пустая)	4 см	1 фунт
Крюк-кошка	1 зм	4 фунта
Кувалда	1 зм	10 фунтов
Лампа	1 см	1 фунт
Лестница (10 футов)	2 см	20 фунтов
Ломик	2 зм	5 фунтов
Лопата или заступ	2 зм	8 фунтов
Масло (1 пинта)	1 см	1 фунт
Мел (1 кусок)	1 мм	—
Мешок (пустой)	1 см	½ фунта*
Молоток	5 см	2 фунта
Мыло	5 см	1 фунт
Огниво	1 зм	—
Палатка	10 зм	20 фунтов*
Пергамент (1 лист)	2 см	—
Перо	1 см	—
Перстень-печатка	5 зм	—
Песочные часы	25 зм	1 фунт
Подзорная труба	1 000 зм	1 фунт
Полиспаст	5 зм	5 фунтов
Поясная сумка (пустая)	1 зм	½ фунта*
Пузырек для чернил или зелий	1 зм	—
Ручной таран	10 зм	20 фунтов
Рыболовная сеть (25 кв. футов)	4 зм	5 фунтов
Рыболовный крючок	1 см	—
Рюкзак (пустой)	2 зм	2 фунта*
Свеча	1 мм	—
Свисток	8 см	—
Склянка (пустая)	3 мм	1,5 фунта
Спальный мешок	1 см	5 фунтов*
Стальное зеркальце	10 зм	½ фунта
Стеклянная бутылка	2 зм	1 фунт
Сундук (пустой)	2 зм	25 фунтов
Сургуч	1 зм	1 фунт
Сухой паек (дневной запас)	5 см	1 фунт*
Точильный камень	2 мм	1 фунт
Тубус для свитков или карт	1 зм	½ фунта
Факел	1 мм	1 фунт
Фонарь, обычный	7 зм	2 фунта
Фонарь, потайной	12 зм	3 фунта
Холстина (кв. ярд)	1 см	1 фунт
Цепь (10 футов)	30 зм	2 фунта
Чернила (пузырек, 1 унция)	8 зм	—
Чеснок	1 зм	2 фунта
Чугунный котелок	8 см	4 фунта
Шахтерская кирка	3 зм	10 фунтов
Швейная игла	5 см	—
Шест (10 футов)	5 мм	8 фунтов

Особые субстанции и предметы

Предмет	Цена	Вес
Алхимический огонь (склянка)	20 зм	1 фунт
Вечный факел	110 зм	1 фунт
Громовой камень	30 зм	1 фунт
Дымовая шашка	20 зм	½ фунта
Кислота (склянка)	10 зм	1 фунт
Противоядие (пузырек)	50 зм	—
Святая вода (склянка)	25 зм	1 фунт
Смоляной кулек	50 зм	4 фунта
Солнечная палочка	2 зм	1 фунт
Спичка	1 зм	—

Инструменты и ремесленное оборудование

Предмет	Цена	Вес
Алхимическая лаборатория	200 зм	40 фунтов
Гримерный набор	50 зм	8 фунтов*
Инструмент, искусно сделанный	50 зм	1 фунт
Инструменты ремесленника	5 зм	5 фунтов
Инструменты ремесленника, искусно сделанные	55 зм	5 фунтов
Книга заклинаний (пустая)	15 зм	3 фунта
Музыкальный инструмент, искусно сделанный	100 зм	3 фунта*
Музыкальный инструмент, обычный	5 зм	3 фунта*
Набор верхолаза	80 зм	5 фунтов*
Набор лекаря	50 зм	1 фунт
Набор отмычек, искусно сделанный	100 зм	2 фунта
Набор отмычек, обычный	30 зм	1 фунт
Падуб и омела	—	—
Символ религии, деревянный	1 зм	—
Символ религии, серебряный	25 зм	1 фунт
Сумка с реагентами	5 зм	2 фунта
Торговые весы	2 зм	1 фунт
Увеличительное стекло	100 зм	—

Одежда

Предмет	Цена	Вес
Дворянская одежда	75 зм	10 фунтов*
Королевское одеяние	200 зм	15 фунтов*
Крестьянская одежда	1 см	2 фунта*
Монашеское облачение	5 зм	2 фунта*
Облачение жреца	5 зм	6 фунтов*
Одежда исследователя	10 зм	8 фунтов*
Одежда путешественника	1 зм	5 фунтов*
Одежда ремесленника	1 зм	4 фунта*
Одежда ученого	5 зм	6 фунтов*
Придворный наряд	30 зм	6 фунтов*
Сценический костюм	3 зм	4 фунта*
Теплая одежда	8 зм	7 фунтов*

Еда, питье и ночлег

Предмет	Цена	Вес
Вино		
Дешевое (кувшин)	2 см	6 фунтов
Изысканное (бутылка)	10 зм	1,5 фунта
Ночлег (за ночь)		
Дорогой	2 зм	—
Обычный	5 см	—
Дешевый	2 см	—
Мясо (кусок)	3 см	½ фунта
Пир (на человека)	10 зм	—
Пища (на день)		
Дорогая	5 см	—
Обычная	3 см	—
Дешевая	1 см	—
Сыр (кусок)	1 см	½ фунта
Хлеб (буханка)	2 мм	½ фунта
Эль		
Галлон	2 см	8 фунтов
Кружка	4 мм	1 фунт

Животные и упряжь

Предмет	Цена	Вес
Доспехи		
Среднее существо	×2**	×1**
Крупное существо	×4**	×2**
Собака, ездовая	150 зм	—
Собака, сторожевая	25 зм	—
Корм (на день)	5 мм	10 фунтов
Конюшня (за день)	5 см	—
Лошадь		
Легкая лошадь	75 зм	—
Боевая легкая лошадь	110 зм	—
Тяжелая лошадь	200 зм	—
Боевая тяжелая лошадь	300 зм	—
Переметные сумки	4 зм	8 фунтов
Пони, боевой	45 зм	—
Пони, ездовой	30 зм	—
Осел или мул	8 зм	—

Предмет	Цена	Вес
Седло, обычное		
Вьючное	5 зм	15 фунтов
Кавалерийское	20 зм	30 фунтов
Скаковое	10 зм	25 фунтов
Седло, экзотическое		
Вьючное	15 зм	20 фунтов
Кавалерийское	60 зм	40 фунтов
Скаковое	30 зм	30 фунтов
Узда	2 зм	1 фунт

Транспорт

Предмет	Цена	Вес
Весло	2 зм	10 фунтов
Галера	30 000 зм	—
Двуколка	15 зм	200 фунтов
Карета	100 зм	600 фунтов
Когг	3 000 зм	—
Ладья	10 000 зм	—
Лодка	50 зм	100 фунтов
Парусник	10 000 зм	—
Сани	20 зм	300 фунтов
Телега	35 зм	400 фунтов
Транспортное судно	25 000 зм	—

Заклинания и иные услуги

Предмет	Цена
Гонец (за милю)	2 мм
Дилижанс (за милю)	3 мм
Дорожная или входная пошлина	1 мм
Квалифицированный работник (за день)	3 см
Место на корабле (за милю)	1 см
Сотворение заклинания	Уровень заклинателя × круг заклинания × 10 зм***
Чернорабочий (за день)	1 см

— Вес незначителен или неважен.

* Эти предметы весят и вмещают в четыре раза меньше, если сделаны для существ небольшого размера.

** По отношению к доспехам, рассчитанным на гуманоида среднего размера.

*** Прочитайте описание заклинания, чтобы подсчитать окончательную стоимость сотворения заклинания. Если итоговая цена заклинания окажется выше 3 000 зм, значит, услуги по сотворению этого заклинания недоступны широкой публике. 0 круг при подсчете стоимости сотворения заклинания считается за ½.

один раунд), оно рискует наступить на один из шипов. Шип «атакует» (БМА равен 0) это существо. При этом не учитываются модификаторы щита, брони и отражения. Если существо носит обувь (или что-то похожее), оно получает +2 (броня) к КБ. Если «атака» чеснока оказывается успешной, существо наступает на него, получая 1 урон; его базовая скорость снижается вдвое из-за болезненной раны на ступне. Этот эффект действует на протяжении 24 часов, если только рану не вылечат раньше. Для этого требуется успешная проверка Лечения со СЛ 15 или магическое исцеление, которое восстановит раненому хотя бы 1 ПЗ.

Наступив на чеснок, бегущее или атакующее с разбега существо немедленно останавливается. Существо, перемещающееся через засеянную чесноком область с половиной своей обычной скорости (или медленнее), не может наступить на чеснок.

Против некоторых соперников чеснок может оказаться неэффективным.

Шахтерская кирка: Если шахтерская кирка используется в бою, считайте ее двуручным импровизированным оружием, которое наносит колющий урон, как тяжелый клевец того же размера.

ОСОБЫЕ СУБСТАНЦИИ И ПРЕДМЕТЫ

Все перечисленные ниже предметы (за исключением вечного факела и святой воды) может сделать любой персонаж с навыком Ремесла (алхимия).

Алхимический огонь: Вы можете использовать склянку с алхимическим огнем как жидкостное оружие (см. стр. 218). Бросок склянки — это дистанционная атака касанием; шаг дистанции равен 10 футам. Прямое попадание наносит 1d6 урона от огня, а любое существо, оказавшееся в радиусе 5 футов от места попадания, получает 1 пункт урона от брызг огня. В следующем раунде цель прямого попадания получает еще 1d6 урона от огня.

При желании цель может совершить действие полного хода, чтобы попытаться потушить пламя до того, как огонь успеет нанести этот дополнительный урон. Это испытание Реакции со СЛ 15.

Если цель примется кататься по земле (распластавшись), она получит +2 к этому испытанию. Погружение в воду или магическое тушение погасят алхимический огонь автоматически.

Вечный факел: К этому обычному с виду факелу было применено заклинание *вечный свет*, которое заставляет его светиться, как обычный факел. Он не выделяет тепла

и не наносит дополнительного урона от огня, если применять его как оружие.

Громовой камень: Вы можете использовать этот камень как дистанционное оружие, шаг дистанции которого равна 20 футам. Если этот камень ударить о твердую поверхность (или разбить), он взорвется с оглушительным грохотом (считается звуковой атакой). Каждое существо в радиусе 10 футов от центра взрыва должно пройти испытание Стойкости со СЛ 15, в случае провала существо оглохнет на 1 час. Оглохшее существо (помимо вполне очевидных последствий) получает штраф –4 к проверкам инициативы и имеет 20%-ную вероятность не суметь сотворить (и потратить впустую) заклинание со словесным компонентом.

Поскольку громовым камнем не нужно целиться в конкретное существо, целью атаки может быть определенная клетка игрового поля. Тогда КБ клетки равен 5.

Дымовая шашка: Сгорая, эта пропитанная алхимическими составами деревянная палочка создает облако густого черного дыма в объеме, достаточном для того, чтобы заполнить куб со стороной 10 футов (как заклинание *облако тумана;* но если подует хотя бы умеренный ветер, облако развеется за 1 раунд). Палочка сгорает за 1 раунд, а дым оседает сам собой через 1 минуту.

Кислота: Вы можете использовать склянку с кислотой как жидкостное оружие (см. стр. 218). Бросок склянки — это дистанционная атака касанием; шаг дистанции равен 10 футам. Прямое попадание наносит 1d6 урона от кислоты, а любое существо, оказавшееся в радиусе 5 футов от места попадания, получает 1 пункт урона от брызг кислоты.

Противоядие: Выпив пузырек противоядия, вы на 1 час получите +5 (алхимический) к испытаниям Стойкости ядами.

Святая вода: Святая вода наносит урон нежити и злым потусторонним существам, как кислота. Склянку со святой водой можно использовать как жидкостное оружие.

Бросок склянки — это дистанционная атака касанием; шаг дистанции равен 10 футам. Склянка разбивается, если врезается в тело материального создания, но в случае с созданиями бестелесными вам придется откупорить склянку и окатить существо водой (при этом вы и бестелесное существо должны находиться на соседних клетках). Эта атака считается дистанционной атакой касанием, которая не провоцирует внеочередных атак. Прямое попадание склянки наносит 2d4 урона нежити и злым потусторонним существам, а каждое такое существо, оказавшееся

в радиусе 5 футов от места попадания, получает 1 пункт урона от брызг.

Храмы добрых божеств продают святую воду по себестоимости (без наценки). Святую воду можно получить из обыкновенной воды при помощи заклинания *освящение воды*.

Смоляной кулек: Это небольшой мешочек, наполненный смесью смолы, дегтя и других липких веществ. Когда вы бросаете кулек (дистанционная атака касанием; шаг дистанции оружия 10 футов), он лопается, его содержимое облепляет цель и, быстро густея, лишает ее свободы передвижения. Опутанное существо получает штраф –2 к атакам, –4 к Ловкости и должно пройти испытание Реакции со СЛ 15, чтобы не прилипнуть к полу, лишившись возможности сдвинуться с места. Смоляной кулек не действует против существ огромного или более размера. Летящие существа также должны пройти испытание Реакции со СЛ 15, но при провале они не прилипают к полу, а временно утрачивают способность к полету (конечно, если они летают при помощи крыльев) и падают с высоты. Смоляной кулек не работает под водой.

Существо, прилипшее к полу (или утратившее способность к полету), может освободиться, успешно пройдя проверку Силы со СЛ 17 или нанеся смоляному пятну 15 пунктов урона режущим оружием. Существу, которое пытается отскрести смолу от себя или от другого существа, нет нужды «атаковать» — попадание по смоле происходит автоматически, и атакующему нужно пройти только проверку урона, чтобы выяснить, какую часть смолы удалось отскрести. Освободившись, существо может перемещаться (и летать) с половиной своей обычной скорости. Если опутанное существо пытается сотворить заклинание, оно должно пройти проверку концентрации со СЛ 15 + круг заклинания, в случае провала заклинание будет потрачено впустую. Окончательно затвердев через 2d4 раунда, смола становится хрупкой, крошится и утрачивает свои свойства. Если опутанное существо опрыскать *универсальным растворителем*, алхимическая смола немедленно растает.

Солнечная палочка: Этот короткий (около фута) железный прут с золотым наконечником ярко загорается, если им обо что-нибудь ударить (основное действие). Солнечная палочка обеспечивает средний уровень освещенности на расстоянии до 30 футов и улучшает уровень освещенности (см. стр. 189) на одну ступень в радиусе еще 30 футов (тьма становится низким уровнем освещенности, низкий уровень освещенности — средним). Солнечная палочка не может улучшить освещенность выше среднего уровня. Одной солнечной палочки хватает на 6 часов, после чего ее золотой наконечник выгорает и приходит в негодность.

Спичка: Алхимическая субстанция на конце этой маленькой деревянной палочки воспламеняется, если чиркнуть ею о любую шероховатую поверхность. При помощи спички огонь разжечь куда легче, чем при помощи огнива (или увеличительного стекла) и трута. Чтобы поджечь факел при помощи спички, нужно основное действие (а не действие полного хода, как обычно), и попытка поджечь ей что-то еще также потребует как минимум основного действия.

Инструменты и ремесленное оборудование

Эти предметы особенно полезны персонажам с подходящими навыками и классовыми способностями.

Алхимическая лаборатория: Такая лаборатория используется для создания различных алхимических субстанций и предметов и дает +2 (ситуативный) к проверкам Ремесла (алхимик). Наличие этой лаборатории не сказывается на стоимости создания предметов при помощи Ремесла (алхимик), просто без нее персонажу придется обходиться минимумом оборудования, что сделает проверки навыка труднее.

Гримерный набор: В этом наборе содержится все необходимое для изменения внешности. Он дает +2 (ситуативный) к проверкам Маскировки, и его хватает на 10 применений.

Инструмент, искусно сделанный: Этот инструмент безупречно подходит для выполнения той или иной работы. Он дает +2 (ситуативный) к проверкам соответствующего навыка (если таковой имеется). Модификаторы за несколько искусно сделанных инструментов не складываются.

Инструменты ремесленника, искусно сделанные: Хотя это те же инструменты ремесленника, безупречное качество искусно сделанных инструментов обеспечивает +2 (ситуативный) к проверкам соответствующего ремесла.

Инструменты ремесленника, обычные: В подобные наборы входят все необходимые для того или иного ремесла инструменты. Без них вам придется обходиться импровизированными аналогами (штраф –2 к проверкам Ремесла), а что-то не получится сделать совсем.

Книга заклинаний: Эта книга сшита из сотни пергаментных страниц. Для записи заклинания требуется число страниц, равное кругу этого заклинания (для заклинаний 0 круга требуется 1 страница).

Музыкальные инструменты, обычные или искусно сделанные: Искусно сделанные музыкальные инструменты при использовании дают +2 (ситуативный) к проверкам Исполнения.

Набор верхолаза: Все эти крюки, колышки, веревки и прочие инструменты дают +2 (ситуативный) к проверкам Лазания.

Набор лекаря: Эта аптечка дает +2 (ситуативный) к проверкам Лечения. В каждом наборе содержится 10 порций лечебных снадобий.

Набор отмычек, искусно сделанный: Этот набор значительно расширен и улучшен по сравнению с обычным, так что вы получаете +2 (ситуативный) к проверкам Механики.

Набор отмычек, обычный: Этот набор содержит отмычки и другие инструменты, необходимые для применения навыка Механики. Без этого набора вам придется обходиться импровизированными аналогами (штраф –2 к проверкам Механики).

Падуб и омела: Друиды используют эти растения в качестве фокусирующего энергию предмета при сотворении заклинаний.

Символ религии, деревянный или серебряный: Эти предметы служат паладинам и жрецам в качестве фокуса для проводимой энергии. У каждой религии свой уникальный символ. Символы для добрых заклинаний и проведения позитивной энергии обычно называют «священными», а для злых заклинаний и негативной энергии — «нечестивыми».

Сумка с реагентами: Если у заклинателя есть сумка с реагентами, считайте, что у него есть все необходимые реагенты и фокусирующие энергию предметы, цена которых не указана в описании заклинания. В нее не входят жреческие сакральные фокусирующие энергию предметы, а также компоненты, которые слишком велики, чтобы поместиться в небольшой сумке.

Торговые весы: Торговые весы дают +2 (ситуативный) к проверкам Оценки предметов, стоимость которых зависит от их веса (сюда, конечно же, относятся и предметы, сделанные из драгоценных металлов).

Увеличительное стекло: Эта простая линза позволяет поближе разглядеть самые мелкие детали. С его помощью также можно развести огонь — для этого потребуется высокий уровень освещенности (например, солнечный день), трут и по меньшей мере действие полного хода.

Увеличительное стекло дает +2 (ситуативный) к проверкам Оценки небольших или состоящих из мелких деталей предметов.

ОДЕЖДА

Все персонажи начинают игру с одним «бесплатным» комплектом одежды стоимостью не более 10 зм. Дополнительную одежду можно купить, как и любой другой предмет.

Дворянская одежда: Этот костюм нарочно задуман и сделан так, чтобы выглядеть дорогим и вычурным. Ткань обильно расшита золотом, серебром и драгоценными камнями — чтобы соответствовать своему новому облику, самозваному дворянину следует озаботиться перстнем-печаткой и драгоценностями на сумму как минимум 100 зм.

Королевское одеяние: Королевские одежды ослепляют своей роскошью и обилием драгоценных камней, золота, меха и шелка. Обратите внимание, что в комплект не входят королевские регалии вроде скипетров, корон и перстней.

Крестьянская одежда: Длинная рубаха и мешковатые штаны или юбка с передником. В качестве обуви в лучшем случае используются тряпичные обмотки.

Монашеское облачение: Эта непритязательная одежда с хитрой шнуровкой скроена из высококачественной ткани таким образом, чтобы обеспечить своему владельцу максимальную свободу движения. Как правило, в комплект входят широкие штаны, свободная рубаха и сандалии. В складках такой одежды можно легко утаить небольшое оружие, а шнурки достаточно прочны, чтобы выдержать вес человека.

Облачение жреца: Ритуальное облачение для отправления церемоний, не для путешествий и сражений. Как правило, состоит из рясы, мантии и покрова — платка, шарфа и т. п.

Одежда исследователя: Эта одежда для того, кто хочет быть готовым ко всему. В комплект входят прочные ботинки, кожаные штаны или юбка, ремень, рубаха (возможно, с жилетом или курткой), перчатки и плащ. Вместо кожаной юбки иногда носят кожаную тунику поверх суконной юбки. Одежда исследователя отличается огромным количеством карманов (особенно плащ). В комплект входят и любые необходимые аксессуары, такие как шарф или широкополая шляпа.

Одежда путешественника: Ботинки, шерстяные штаны или юбка, прочный ремень, рубаха (возможно, с жилетом или курткой) и широкий плащ с капюшоном.

Одежда ремесленника: Рубашка с пуговицами, юбка или штаны со шнуровкой, ботинки и, возможно, шапка или шляпа. Может включать в себя пояс или фартук (кожаный или матерчатый) с карманами для инструментов.

Одежда ученого: Мантия, пояс, шапочка, мягкие туфли и, возможно, плащ — излюбленная одежда чиновников и ученых.

Придворный наряд: Это причудливая сшитая на заказ одежда, фасон которой соответствует текущей придворной моде. Каждый, кто попытается заговорить с придворным, будучи облаченным в уличную или походную одежду, получает штраф –2 к проверкам Харизмы, предпринятым с целью оказать влияние на собеседника. И кем бы вы ни были на самом деле, без подобающих украшений (на сумму как минимум 50 зм) в таком наряде вы будете выглядеть как разодетый простолюдин.

Сценический костюм: Эту броскую (кое-кто назвал бы ее безвкусной) одежду предпочитают разного рода лицедеи и артисты. Хотя она и выглядит весьма эксцентрично, ее практичный крой не стесняет движений, позволяя свободно кувыркаться, танцевать, ходить по канату или просто убегать (если публика окажется неблагодарной).

Теплая одежда: Шерстяная туника, холщовая рубаха, шерстяная шапка, тяжелый плащ, теплые штаны или юбка и ботинки. Эта одежда дает +5 (ситуативный) к испытаниям Стойкости против холодной погоды.

Еда, питье и ночлег

В таблице указаны цены за столованье и ночлег в небольшом городе.

Ночлег: Дешевый ночлег — это место на полу неподалеку от очага. Обычный — дощатая лежанка в теплом помещении, подушка и одеяло. Дорогой — небольшая отдельная комнатушка с одной кроватью, обходительное обращение и накрытая крышкой ночная ваза в углу.

Пища: Дешевая пища — хлеб, печеная репа, пара луковиц и вода. Обычная — хлеб, тушеная курица, морковь и разбавленный эль или вино. Дорогая — хлеб, сладкая выпечка, говядина, горох и эль или вино.

Животные и упряжь

Ниже описаны верховые животные, которых можно приобрести в большинстве городов. Кое-где, конечно, в качестве верховых животных используются и другие существа, например верблюды или даже грифоны, — это зависит от местных географических особенностей. Подобные нюансы остаются на откуп ведущего игры, а правила, описывающие всех этих существ, можно найти в *«Бестиарии»*.

Доспехи для средних и крупных животных: Доспех для животного защищает его голову, шею, грудь, тело и иногда ноги. Средние и тяжелые доспехи защищают лучше легких, но их вес сильно сказывается на скорости животного. Животное можно облачить в любой доспех, описанный в таблице «Доспехи и щиты» на стр. 165.

Доспех для лошади (крупное негуманоидное существо) стоит вчетверо дороже и весит вдвое больше (таблица «Доспехи для необычных существ» на стр. 168), чем такой же доспех для человека (среднее гуманоидное существо). Если броня сделана для пони или другого животного среднего размера, ее цена удваивается, но вес остается прежним. Средние и тяжелые доспехи замедляют животное (см. таблицу ниже).

Летающие животные не способны летать в средних или тяжелых доспехах.

Надевание и снимание доспехов для животных занимает в пять раз больше времени, чем указано в таблице «Надевание доспехов» на стр. 168. Животное в доспехах не может нести дополнительный груз — только всадника и то, что уместится в переметные сумки.

	Базовая скорость		
Доспех	**40 футов**	**50 футов**	**60 футов**
Средний	30 футов	35 футов	40 футов
Тяжелый	30 футов*	35 футов*	40 футов*

* Животное в тяжелых доспехах при беге движется с тройной скоростью, а не с четверной, как обычно.

Ездовая собака: Эта собака среднего размера обучена служить скакуном гуманоиду небольшого размера. Как и боевая лошадь, это животное способно постоять за себя в бою. Благодаря невысокой посадке вы не получаете урона, когда падаете с ездовой собаки.

Корм: Лошади, ослы, мулы и пони вполне способны прожить на подножном корме, но будет лучше, если вы запасетесь для них более сытной едой — хотя бы на всякий случай. Если у вас ездовая собака, вам придется кормить ее мясом.

Лошадь или пони: Лошадь — отличное верховое животное для людей, дварфов, эльфов, полуэльфов и полуорков. Пони меньше лошади и больше подходят гномам и полуросликам. На боевой лошади можно смело скакать прямо в гущу сражения.

В описании навыка Дрессировка приведен полный перечень команд, известных обученным боевым лошадям и пони.

Осел или мул: Ослы и мулы бесстрастны перед лицом опасности, сильны, неприхотливы и невероятно выносливы. В основном их используют как тягловых животных. В отличие от лошадей, ослы и мулы послушно (хотя и неохотно) следуют за своими хозяевами в подземелья и другие странные и опасные места.

Седло, вьючное: Вьючное седло предназначено для перевозки снаряжения и припасов, а не поездок верхом. При помощи этого седла на животное можно навьючить максимально возможный для него вес.

Седло, кавалерийское: Это седло выше и глубже скакового, что дает +2 (ситуативный) к проверкам Верховой езды при попытках удержаться в седле. Если вы потеряете сознание, сидя в кавалерийском седле, то упадете с вашего скакуна с вероятностью лишь 25%.

Седло, скаковое: Если вы потеряете сознание, сидя в скаковом седле, то упадете с вашего скакуна с вероятностью лишь 50%.

Седло, экзотическое: Эти седла предназначены для езды на необычных животных. Как и обычные седла, экзотические бывают кавалерийскими, вьючными и скаковыми.

Транспорт

За указанную в таблице сумму можно купить соответствующее транспортное средство. В нее обычно не входит стоимость найма экипажа или покупки животных.

Галера: Трехмачтовое гребное судно с 70 парами весел, требующее экипажа в 200 человек. Размер галеры — 130 футов в длину и 20 в ширину, а в ее трюмах можно везти 150 тонн груза или 250 солдат. Еще за 8 000 зм галеру можно оснастить тараном и башенками со стрелковыми платформами на носу, в центре и на корме корабля. Галеры не предназначены для дальних морских переходов и обычно не отходят далеко от берега. Крейсерская скорость галеры — 4 мили в час как на веслах, так и под парусами.

Двуколка: Двухколесная повозка, запряженная одной лошадью (или другим тягловым животным). Двуколка продается со всей необходимой упряжью.

Карета: Четырехколесная повозка, способная везти четверых пассажиров в салоне и еще двоих кучеров на

облучке. Тащат ее, как правило, двое тягловых животных (обычно лошадей). Карета продается вместе со всей необходимой упряжью.

Когг: Корабль от 50 до 75 футов длиной и от 15 до 20 футов шириной. У них есть несколько пар весел, но основной их движитель — мачта с прямым парусом. В трюмах когга можно везти от 40 до 50 тонн груза или 100 солдат, а обслуживают подобные суда экипажи от 8 до 15 человек. Благодаря плоскому днищу, когг способен не только совершать дальние морские переходы, но и взбираться вверх по рекам. Крейсерская скорость когга — 1 миля в час.

Ладья: 40-весельный корабль длиной 75 футов с экипажем из 50 человек. В центре судна установлена мачта с прямым парусом, а в его трюмах можно везти до 50 тонн груза или 120 солдат. На ладье можно совершать дальние морские переходы. Ее крейсерская скорость — 3 мили в час как на веслах, так и под парусами.

Лодка: Двухвесельная гребная лодка длиной от 8 до 12 футов, на которой можно перевозить двоих-троих пассажиров среднего размера. Крейсерская скорость лодки — 1,5 мили в час.

Парусник: Большой морской корабль от 75 до 90 футов в длину и 20 футов в ширину с экипажем в 20 человек. У судна две мачты с прямыми парусами, а в его трюмах можно перевозить до 150 тонн груза. На паруснике можно совершать долгие морские переходы, а его крейсерская скорость — около 2 миль в час.

Сани: Гужевая повозка на полозьях, предназначенная для езды по снегу и льду. Тащат ее, как правило, двое тягловых животных (обычно лошадей). Сани продаются вместе со всей необходимой упряжью.

Телега: Четырехколесная открытая грузовая повозка. Тащат ее, как правило, двое тягловых животных (обычно лошадей). Телеги продаются вместе со всей необходимой упряжью.

Транспортное судно: 100-футовое судно, оснащенное веслами, дополняющими единственную мачту с прямым парусом. Обслуживается оно экипажем от 60 до 80 человек (в основном гребцов) и предназначено для переброски отрядов численностью до 160 солдат на короткие расстояния — в трюмах этого судна попросту нет места под припасы для такого количества людей.

Транспортные суда не перевозят груза и не предназначены для дальних морских путешествий и обычно не отходят далеко от берега. Крейсерская скорость такого судна — 4 мили в час как на веслах, так и под парусами.

ЗАКЛИНАНИЯ И ДРУГИЕ УСЛУГИ

Иногда лучшее решение проблемы — нанять того, кто решит ее за тебя.

Гонец: Услуги конного или пешего гонца. Послание, переданное через попутного гонца, обойдется вдвое дешевле.

Дилижанс: В таблице указана цена за поездку (и провоз легкого багажа) в междугороднем дилижансе. Если же вы берете извозчика, считайте, что любая поездка по городу обойдется вам в 1 мм.

Дорожная или входная пошлина: Пошлину обычно взимают за пользование удобными и хорошо охраняемыми дорогами. Плата идет на ремонт покрытия и содержание патрулей и разъездов. Иногда плату берут и за вход в особенно большой и хорошо укрепленный город (чаще всего не только за вход, но и за выход).

Квалифицированный работник: В таблице указано ежедневное жалование за услуги наемного бойца, каменщика, ремесленника, повара, писца, извозчика или любого другого квалифицированного работника. Это минимальное жалование: многие работники запросят куда более высокую цену.

Место на корабле: В большинстве случаев на корабле есть место только для груза, но многие суда могут позволить себе взять на борт нескольких пассажиров. Удвойте цену для существ больше среднего размера и существ, которых сложно перевозить на корабле.

Сотворение заклинания: Это цена за то, чтобы заклинатель сотворил для вас те или иные чары. Подразумевается, что вы приходите к заклинателю и получаете нужное заклинание в удобный ему срок (обычно не раньше чем через 24 часа: заклинателю нужно время на подготовку). Если вы хотите, чтобы заклинатель отправился с вами, вам придется запастись весомыми аргументами, потому что обычно маги весьма тяжелы на подъем.

Кроме того, если у заклинания имеются опасные последствия, заклинатель определенно потребует от вас гарантий того, что вы готовы и способны с этими самыми последствиями разбираться (конечно, если он вообще согласится творить подобное заклинание).

Если вы желаете заказать какое-нибудь транспортное заклинание, которое действует не только на персонажей, но и на самого заклинателя, вам придется заплатить двойную цену, даже если вы сами не собираетесь возвращаться вместе с ним.

Стоит помнить, что далеко не в каждой деревне (и даже не в каждом городе) найдется заклинатель, способный сотворить заклинание нужного вам круга. В маленьком поселке (или поселении побольше) можно отыскать заклинателя, способного сотворить заклинание 1 круга, в большом поселке — заклинание 2 круга, в маленьком городе — заклинание 3 или 4 круга, в большом городе — 5 или 6 круга, а в мегаполисе — 7 или 8. Обратите внимание, что даже в мегаполисе трудно отыскать того, кто смог бы сотворить заклинание 9 круга.

Чернорабочий: Это ежедневное жалование поденщиков, служанок и других неквалифицированных работников.

7 Дополнительн

Мерисиэль выругалась и метнула кинжал еще в одного таракана с кошку размером. Впереди Валерос пробивался вперед почти по пояс в воде. Мерисиэль и думать не хотела о том, что может таиться под водой и что именно столь упорно лезет ей в сапоги, пока она тащится сзади. Судя по запаху, в этих обломках корабля гнило не только просоленное дерево.

«Напомни, Вал, зачем мы сюда полезли?» — спросила она.

«А в чем проблема, Мерисиэль? — отозвался Валерос, глянув на показавшуюся впереди троицу крысоборотней. — Боишься прослыть добренькой?»

ЫЕ ПРАВИЛА

В этой главе приведены правила для самых разных особенностей персонажа — от мировоззрения и возраста до веса, который он может переносить. Кроме того, здесь рассказывается об исследовании игрового мира, путешествиях и взаимодействии с предметами.

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

Общие моральные и поведенческие особенности персонажа определяются его мировоззрением, которое бывает следующих видов: принципиальный добрый, нейтральный добрый, хаотичный добрый, принципиальный нейтральный, нейтральный, хаотичный нейтральный, принципиальный злой, нейтральный злой и хаотичный злой.

Мировоззрение — это инструмент, помогающий выстроить личность персонажа, но вовсе не ограничивающий ее. Каждое мировоззрение включает широкий спектр возможных индивидуальностей и характеров, так что два персонажа с одним мировоззрением могут сильно отличаться друг от друга. Кроме того, мало кто сохраняет совершенную последовательность и ведет себя одинаково в любой ситуации.

Мировоззрение есть у всех существ. Оно определяет работу некоторых заклинаний и волшебных вещей. Животные и другие существа, не имеющие понятия о морали, считаются нейтральными. Нейтральны даже ядовитые гадюки и тигры-людоеды, потому что они не различают добра и зла. Собаки могут быть послушными, а кошки — свободолюбивыми, но в отсутствие у них понятия об этике они не могут считаться ни принципиальными, ни хаотичными.

ДОБРО И ЗЛО

Добрые персонажи и существа защищают невинных, злые — притесняют и уничтожают ближних ради удовольствия или выгоды.

Добро предполагает альтруизм, уважение к самой жизни и другим живым существам. Добрый персонаж готов идти на жертвы, чтобы помочь другим. Зло предполагает нанесение вреда, подавление и уничтожение других. Одни злые персонажи просто лишены сочувствия и убивают, когда им выгодно; другие не только злы, но и злобны — они убивают ради удовольствия или во имя злых божеств или хозяев.

Те, кто нейтрально относятся к добру и злу, обычно не любят лишний раз убивать невиновных, но совершенно не жаждут жертвовать собой ради других.

ПРИНЦИПИАЛЬНОСТЬ И ХАОС

Принципиальный персонаж честен, держит слово, уважает авторитеты, чтит традиции и осуждает тех, кто не выполняет свой долг. Хаотичный персонаж учитывает только свое мнение, ненавидит, когда ему указывают, предпочитает новое старому и выполняет свои обещания, только если ему это удобно. Принципиальность предполагает честь, законопослушность, надежность и верность. С другой стороны, принципиальные существа часто консервативны и не умеют приспосабливаться к новому. Ярые сторонники принципиальности утверждают, что только следуя законам и морали, можно создать общество, в котором представители цивилизованных народов могут полагаться и рассчитывать друг на друга. Хаос предполагает свободу, гибкость и умение приспосабливаться. Хаотичные существа могут быть безответственны, безрассудны, склонны к бунтам и неожиданным поступкам. Ярые сторонники хаотичности утверждают, что только личная независимость позволяет самовыражаться и раскрывать свой потенциал для общества.

Существа, нейтральные в отношении принципиальности и хаоса, до некоторой степени уважают авторитеты и не особенно рвутся ни подчиняться, ни бунтовать. Они обычно честны, но в случае большого соблазна могут и солгать.

«ШАГИ» МИРОВОЗЗРЕНИЯ

Иногда в тексте правил будет упоминаться «шаг» в контексте мировоззрения. В таких случаях шагом считается количество переходов между двумя мировоззрениями по изображенной ниже схеме. Диагональные переходы считаются за два шага. Так, принципиальный нейтральный персонаж находится в одном шаге от принципиального доброго мировоззрения и в трех шагах от хаотичного злого. Мировоззрение жреца всегда должно быть не больше чем в одном шаге от мировоззрения его божества.

	Принципиальный	Нейтральный	Хаотичный
Добрый	Принципиальный добрый	Нейтральный добрый	Хаотичный добрый
Нейтральный	Принципиальный нейтральный	Нейтральный	Хаотичный нейтральный
Злой	Принципиальный злой	Нейтральный злой	Хаотичный злой

ДЕВЯТЬ ВИДОВ МИРОВОЗЗРЕНИЯ

Оси принципиальность—хаос и добро—зло дают девять возможных комбинаций. Каждое из приведенных ниже описаний относится к типичному представителю соответствующего мировоззрения. Помните, что индивидуальные различия велики и любой персонаж может не всегда вести себя в точном соответствии с эталоном своего мировоззрения. Эти описания — общие рекомендации, а не инструкции.

Первые шесть видов мировоззрения — от принципиального доброго до хаотичного нейтрального — рекомендуются для персонажей игроков. Три вида злых мировоззрений характерны в основном для монстров и антагонистов. С разрешения ведущего игрок может сделать своего персонажа злым, но такие герои рискуют вступить в конфликт с добрыми и нейтральными членами группы.

Ведущему стоит внимательно обдумать последствия наличия такого персонажа, прежде чем разрешать игроку его вводить.

Принципиальный добрый (ПД): Принципиальный добрый персонаж действует, как положено представителю добра. Он сочетает дисциплину с готовностью бороться со злом. Такой персонаж честен, держит слово, помогает нуждающимся, выступает против несправедливости. Он ненавидит, когда зло остается безнаказанным.

Принципиальное доброе мировоззрение сочетает честь и сострадание.

Нейтральный добрый (НД): Нейтральный добрый персонаж просто хорошо относится ко всем вокруг. Он готов помогать другим, может сотрудничать с власть имущими, но их мнение мало для него значит. Такой персонаж творит добрые дела, не слишком задумываясь о соблюдении или нарушении норм.

Нейтральное доброе мировоззрение означает сердечную доброту и безразличие к порядку или его отсутствию.

Хаотичный добрый (ХД): Хаотичный добрый персонаж действует, как ему подсказывает совесть, не заботясь о чужом мнении. Он идет своим путем, но хорошо относится к окружающим, верит в добро и пренебрегает любыми правилами и требованиями. Такой персонаж не любит, когда кто-то на кого-то давит и указывает, что делать. У него есть личные нравственные ориентиры, которые могут не совпадать с моралью окружающего его общества.

Хаотичное доброе мировоззрение сочетает доброту и свободолюбие.

Принципиальный нейтральный (ПН): Принципиальный нейтральный персонаж действует согласно закону, традиции или личному кодексу. Он уважает порядок и организованность. Такой персонаж может применять свою систему правил только к себе, живя по ней, или ко всем, веря в необходимость сильной и структурированной власти.

Принципиальное нейтральное мировоззрение означает надежность и честность, необязательно доходящие до фанатизма.

Нейтральный (Н): Нейтральный персонаж живет, как ему удобнее. Он не имеет сильной тяги к добру, злу, принципиальности или хаотичности (поэтому иногда таких персонажей называют «истинно нейтральными»). Большинство нейтральных персонажей не имеют сильных убеждений или предрассудков. Они обычно предпочитают добро злу — просто потому, что добрые соседи и правители гораздо приятнее. Но никакой глобальной борьбы за добро они не ведут.

Для некоторых, однако, нейтралитет — это философия. Они считают, что вера в добро, зло, принципиальность и хаос — опасные предрассудки, ведущие к раздорам. Они выступают за баланс, создающий гармонию.

Нейтральное мировоззрение означает готовность в любой ситуации действовать естественно, сообразно обстоятельствам, а не предубеждениям или требованиям общества.

Хаотичный нейтральный (ХН): Хаотичный нейтральный персонаж делает что хочет. Он индивидуалист и ценит свою свободу, но не слишком беспокоится о чужой. Такой персонаж избегает власть имущих, отвергает ограничения и бросает вызов традициям. Хаотичный нейтральный персонаж обычно не ведет войну против порядка, подрывая устои общества, — для этого ему недостает доброты (и желания освободить других) или злобы (и желания причинять страдания). Он может вести себя непредсказуемо, но ему нельзя отказать в последовательности. Мосты такой персонаж обычно все-таки переходит, а не прыгает с них.

Хаотичное нейтральное мировоззрение означает свободу и от требований общества, и от роли «хорошего парня».

Принципиальный злой (ПЗ): Принципиальный злой персонаж делает что хочет в пределах своих правил, не задумываясь, кому от этого плохо. Он соблюдает законы и договоры, но для него не существуют такие ценности, как свобода, достоинство или чужая жизнь. Такой

персонаж играет по правилам, но не знает жалости и сострадания. Он заинтересован во власти, но может быть частью системы и готов служить другим. Такой персонаж часто оценивает других не по деяниям, а по принадлежности к народу, вере, месту рождения или социальному статусу. Принципиальный злой терпеть не может нарушать законы или обещания — отчасти из-за личной этики, отчасти потому, что полагается на других, защищающих его от неприятностей. Некоторые принципиальные злые персонажи имеют определенные табу — например, не убивать собственными руками (а только посылать на дело приспешников) или не причинять вред детям (пока это возможно). Они полагают, что эти правила ставят их выше всяких беспринципных злодеев.

Некоторые принципиальные злые существа посвящают себя злу так же фанатично, как паладины — добру. Они не просто рады причинить вред другим, но последовательно распространяют зло — например, служа соответствующему божеству или хозяину.

Принципиальное злое мировоззрение воплощает намеренное, методичное, хорошо организованное зло.

Нейтральный злой (НЗ): Нейтральный злой персонаж готов на любую подлость, если та сойдет ему с рук. Его заботит только собственная персона. Он не льет слез по тем, кого убивает ради выгоды, развлечения или удобства. Ему плевать на традиции, и у него нет иллюзий, что соблюдение законов или кодексов как-то улучшит его жизнь. Однако он не настолько конфликтный и буйный, как хаотичный злой персонаж.

Некоторые нейтральные злые персонажи видят в зле идеал — как правило, они являются приверженцами злых богов или состоят в тайных обществах.

Нейтральное злое мировоззрение — это чистое зло без чести и совести.

Хаотичный злой (ХЗ): Хаотичный злой делает то, на что его толкают жадность, ненависть или стремление разрушать. Он жесток, непредсказуем и склонен к насилию. Иногда такой персонаж просто ищет легкую добычу, и тогда он свиреп и беспощаден. Случается, что такой персонаж проникается намерением распространять зло и хаос, и тогда все становится еще хуже. К счастью, его планы обычно не идут далеко, а хаотичные злые группы плохо организованы. Как правило, их можно заставить сотрудничать только силой, и глава такой группы удерживается на своем месте, только пока может предотвращать попытки свергнуть или убить его.

Хаотичное злое мировоззрение — это готовность нести погибель всему живому и прекрасному, всему гармоничному и упорядоченному.

Смена мировоззрения

Мировоззрение — это лишь инструмент, удобный способ определить линию поведения персонажа, религиозной организации, государства, чудовища или даже волшебного предмета.

Персонажи некоторых классов, описанных в главе 3, сталкиваются с проблемами, если не придерживаются определенного мировоззрения, а некоторые заклинания и волшебные вещи по-разному действуют на существ с разным мировоззрением. В остальном не стоит чересчур беспокоиться о том, что кто-то ведет себя не вполне в соответствии с эталоном мировоззрения. При необходимости ведущий определит, действует ли персонаж в соответствии со своим мировоззрением, ориентируясь на вышеприведенные описания и собственную интерпретацию. Ведущему важно лишь быть последовательным в решениях о том, что представляет собой разница между мировоззрениями (например, чем отличается хаотичный нейтральный от хаотичного злого). Для определения мировоззрения нет такой же простой числовой механики, как для ПЗ или КБ, и последнее слово тут остается за ведущим.

Лучше всего позволить игрокам действовать от имени своих персонажей так, как им нравится. Если вам как ведущему кажется, что поведение персонажей идет вразрез с их мировоззрением, скажите об этом их игрокам и объясните, что именно не так, но сделайте это дружелюбно. Если при этом кто-то из игроков предпочтет сменить мировоззрение своего персонажа, это, скорее всего, повлияет только на то, как он дальше будет им играть, или просто точнее отразит то, что он и так делает. Иногда смена мировоззрения влияет на классовые особенности персонажа — подробнее см. в главе 3. Если нужно обратить вспять нежелательные изменения, вызванные единичными ошибками или магическим воздействием на мировоззрение, то персонажу может пригодиться заклятие *покаяние*. Если игрок меняет мировоззрение персонажа подозрительно часто, то, скорее всего, ему нужно играть хаотичным нейтральным героем.

Физические параметры

В этом разделе рассматриваются такие параметры персонажа, как возраст, рост и вес. На них влияют народ и класс. Если вы хотите создать персонажа, не вписывающегося в приведенные ниже рамки, сперва проконсультируйтесь со своим ведущим.

Возраст

Вы можете выбрать возраст своего персонажа или определить его случайным образом. Если вы его выбираете, то он не должен быть меньше минимально допустимого для вашего народа и класса (см. таблицу «Определение возраста случайным образом» на стр. 185). Вы можете вместо этого бросить игральные кости, как указано для вашего класса в таблице, и прибавить этот результат к возрасту совершеннолетия вашего народа.

Определение возраста случайным образом

Народ	Совершеннолетие	Варвар, плут, чародей	Бард, воин, паладин, следопыт	Жрец, друид, монах, волшебник
Гном	40 лет	+4d6	+6d6	+9d6
Дварф	40 лет	+3d6	+5d6	+7d6
Полуорк	14 лет	+1d4	+1d6	+2d6
Полурослик	20 лет	+2d4	+3d6	+4d6
Полуэльф	20 лет	+1d6	+2d6	+3d6
Человек	15 лет	+1d4	+1d6	+2d6
Эльф	110 лет	+4d6	+6d6	+10d6

С возрастом физические параметры персонажа ухудшаются, а ментальные — улучшаются (см. таблицу «Эффекты старения»). Эффекты каждого возрастного этапа складываются, но значение любого параметра при этом не может опуститься ниже 1.

Когда персонаж доживает до старости, ведущий взакрытую бросает игральные кости, определяя максимальный для него возраст по таблице, и записывает результат, не сообщая его игроку. Персонаж, доживший до своего максимального возраста, умирает в течение ближайшего года.

Следует учесть, что в игровом мире мало кто доживает до максимального возраста. Большинство гибнет от болезней, несчастных случаев или насильственной смертью задолго до того, как их погубит старость.

РОСТ И ВЕС

Чтобы определить рост персонажа, бросьте игральные кости, как указано в таблице «Определение роста и веса случайным образом», и прибавьте результат (в дюймах) к базовому росту, соответствующему народу и полу персонажа. Чтобы определить вес персонажа, умножьте результат броска игральных костей для роста на модификатор веса и прибавьте получившееся число к базовому весу, соответствующему народу и полу персонажа.

НАГРУЗКА

Правила по нагрузке позволяют определить, насколько замедляет персонажа его снаряжение. При этом отдельно учитываются два фактора: доспехи и общий вес вещей.

Определение роста и веса случайным образом

Народ	Базовый рост	Базовый вес	Модификатор
Гном, женщина	2 фута 10 дюймов	30 фунтов	2d4 × 1 фунт
Гном, мужчина	3 фута 0 дюймов	35 фунтов	2d4 × 1 фунт
Дварф, женщина	3 фута 7 дюймов	120 фунтов	2d4 × 7 фунтов
Дварф, мужчина	3 фута 9 дюймов	150 фунтов	2d4 × 7 фунтов
Полуорк, женщина	4 фута 5 дюймов	110 фунтов	2d12 × 7 фунтов
Полуорк, мужчина	4 фута 10 дюймов	150 фунтов	2d12 × 7 фунтов
Полурослик, женщина	2 фута 6 дюймов	25 фунтов	2d4 × 1 фунт
Полурослик, мужчина	2 фута 8 дюймов	30 фунтов	2d4 × 1 фунт
Полуэльф, женщина	5 футов 0 дюймов	90 фунтов	2d8 × 5 фунтов
Полуэльф, мужчина	5 футов 2 дюйма	110 фунтов	2d8 × 5 фунтов
Человек, женщина	4 фута 5 дюймов	85 фунтов	2d10 × 5 фунтов
Человек, мужчина	4 фута 10 дюймов	120 фунтов	2d10 × 5 фунтов
Эльф, женщина	5 футов 4 дюйма	90 фунтов	2d6 × 3 фунтов
Эльф, мужчина	5 футов 4 дюйма	100 фунтов	2d8 × 3 фунтов

Доспехи: Доспех на персонаже ограничивает его максимальный положительный модификатор Ловкости к КБ, скорость и способность бегать, а также налагает штраф за доспехи (см. таблицу «Доспехи и щиты» на стр. 165). Как правило, этих сведений достаточно, если только ваш персонаж не очень слаб физически или не тащит много вещей: прочее снаряжение обычно влияет меньше, чем доспех.

Если ваш персонаж очень слаб или несет большой груз, учитывать общий вес всех вещей все же придется. Особенно это важно, когда герой пытается перетащить какой-то большой и тяжелый предмет.

Эффекты старения

Народ	Зрелость*	Пожилой возраст**	Старость***	Максимальный возраст
Гном	100 лет	150 лет	200 лет	200 + 3d% лет
Дварф	125 лет	188 лет	250 лет	250 + 2d% лет
Полуорк	30 лет	45 лет	60 лет	60 + 2d10 лет
Полурослик	50 лет	75 лет	100 лет	100 + 5d20 лет
Полуэльф	62 года	93 года	125 лет	125 + 3d20 лет
Человек	35 лет	53 года	70 лет	70 + 2d20 лет
Эльф	175 лет	263 года	350 лет	350 + 4d% лет

* Зрелость: –1 к Сил, Лвк и Вын; +1 к Инт, Мдр и Хар.

** Пожилой возраст: –2 к Сил, Лвк и Вын; +1 к Инт, Мдр и Хар.

*** Старость: –3 к Сил, Лвк и Вын; +1 к Инт, Мдр и Хар.

Переносимый вес

Сила	Легкая нагрузка	Средняя нагрузка	Тяжелая нагрузка
1	3 фунта и менее	4–6 фунтов	7–10 фунтов
2	6 фунтов и менее	7–13 фунтов	14–20 фунтов
3	10 фунтов и менее	11–20 фунтов	21–30 фунтов
4	13 фунтов и менее	14–26 фунтов	27–40 фунтов
5	16 фунтов и менее	17–33 фунта	34–50 фунтов
6	20 фунтов и менее	21–40 фунтов	41–60 фунтов
7	23 фунта и менее	24–46 фунтов	47–70 фунтов
8	26 фунтов и менее	27–53 фунта	54–80 фунтов
9	30 фунтов и менее	31–60 фунтов	61–90 фунтов
10	33 фунта и менее	34–66 фунтов	67–100 фунтов
11	38 фунтов и менее	39–76 фунтов	77–115 фунтов
12	43 фунта и менее	44–86 фунтов	87–130 фунтов
13	50 фунтов и менее	51–100 фунтов	101–150 фунтов
14	58 фунтов и менее	59–116 фунтов	117–175 фунтов
15	66 фунтов и менее	67–133 фунта	134–200 фунтов
16	76 фунтов и менее	77–153 фунта	154–230 фунтов
17	86 фунтов и менее	87–173 фунта	174–260 фунтов
18	100 фунтов и менее	101–200 фунтов	201–300 фунтов
19	116 фунтов и менее	117–233 фунта	234–350 фунтов
20	133 фунта и менее	134–266 фунтов	267–400 фунтов
21	153 фунта и менее	154–306 фунтов	307–460 фунтов
22	173 фунта и менее	174–346 фунтов	347–520 фунтов
23	200 фунтов и менее	201–400 фунтов	401–600 фунтов
24	233 фунта и менее	234–466 фунтов	467–700 фунтов
25	266 фунтов и менее	267–533 фунта	534–800 фунтов
26	306 фунтов и менее	307–613 фунтов	614–920 фунтов
27	346 фунтов и менее	347–693 фунта	694–1040 фунтов
28	400 фунтов и менее	401–800 фунтов	801–1200 фунтов
29	466 фунтов и менее	467–933 фунта	934–1400 фунтов
+10	×4	×4	×4

Эффекты нагрузки

Нагрузка	Макс. Лвк	Штраф к проверкам	Скорость 30 футов	Скорость 20 футов	Бег
Средняя	+3	–3	20 футов	15 футов	×4
Тяжелая	+1	–6	20 футов	15 футов	×3

Общий вес: Если вы хотите определить, не замедляет ли персонажа его рюкзак еще больше, чем доспех, посчитайте суммарный вес всех его вещей — доспеха, оружия и прочего (см. таблицы в главе 6). Сопоставьте результат с Силой персонажа по таблице «Переносимый вес». В зависимости от переносимого веса у персонажа может оказаться легкая, средняя или тяжелая нагрузка. Подобно доспехам, нагрузка влияет на максимальный положительный модификатор Ловкости к КБ, дает штрафы к проверкам (такие же, как от доспеха), снижает скорость и мешает бегать, как указано в таблице «Эффекты нагрузки». С точки зрения влияния на проверки навыков и характеристик средняя или тяжелая нагрузка приравниваются к среднему и тяжелому доспеху соответственно. Легкая нагрузка персонажу не мешает.

Если персонаж еще и облачен в доспех, штрафы за нагрузку (от доспеха и общего веса вещей) не складываются — в расчет берется тот, что больше.

Поднятие или перенос предметов: Персонаж может поднять над головой вес не более своей максимальной нагрузки (это второе число в колонке «Тяжелая нагрузка» таблицы «Переносимый вес»).

Оторвать от земли герой способен вдвое больше, но с таким грузом в руках ходить он сможет еле-еле; при этом он теряет положительный модификатор Ловкости к КБ и может перемещаться только на 5 футов в раунд (совершая при этом действие полного хода).

Толкать или волочь по земле персонаж обычно может в пять раз больше своей максимальной нагрузки. Особо благоприятные условия удваивают это число, а неблагоприятные — уменьшают вдвое или даже сильнее.

Размер существ: Числа в таблице «Переносимый вес» приведены для двуногих существ среднего размера. Более крупные двуногие могут нести больше груза в зависимости от их размера: крупные ×2, огромные ×4, гигантские ×8, колоссальные ×16. Существа более мелкого размера могут нести меньше в зависимости от размера: небольшие ×¾, маленькие ×½, миниатюрные ×¼, крошечные ×⅛.

Четвероногие способны нести больше, чем двуногие. Умножьте числа, соответствующие Силе существа из таблицы «Переносимый вес», на множитель, соответствующий размеру: крошечное ×¼, миниатюрное ×½, маленькое ×¾, небольшое ×1, среднее ×1–½, крупное ×3, огромное ×6, гигантское ×12, колоссальное ×24.

Очень высокие значения Силы: Если Сила существа превышает указанные в таблице «Переносимый вес» значения, выберите из таблицы показатель Силы, который находится в диапазоне от 20 до 29 и заканчивается на ту же цифру, что и у существа. Затем умножьте все числа из этой строки на 4 за каждые 10 пунктов, на которые Сила существа превосходит найденную.

Доспех и нагрузка при разных базовых скоростях

В таблице ниже показано, как уменьшать скорость при большой нагрузке, если базовая находится в диапазоне от 5 до 120 футов (с шагом в 5 футов).

Базовая скорость	Сниженная скорость	Базовая скорость	Сниженная скорость
5 футов	5 футов	65 футов	45 футов
10 футов – 15 футов	10 футов	70 футов – 75 футов	50 футов
20 футов	15 футов	80 футов	55 футов
25 футов – 30 футов	20 футов	85 футов – 90 футов	60 футов
35 футов	25 футов	95 футов	65 футов
40 футов – 45 футов	30 футов	100 футов – 105 футов	70 футов
50 футов	35 футов	110 футов	75 футов
55 футов – 60 футов	40 футов	115 футов – 120 футов	80 футов

Перемещение

Масштаб перемещений в игре может быть трех видов:

- Тактические перемещения. Применяются в бою, измеряются в футах (или пятифутовых клетках) в раунд.
- Локальные. Применяются при исследовании мест, измеряются в футах в минуту.
- Стратегические. Применяются для перемещения на местности, измеряются в милях в час или милях в день.

Способы перемещения: При любом масштабе перемещений существа могут ходить шагом, спешить или бегать.

Шаг: Шагом называется неспешное, но целенаправленное перемещение (3 мили в час для взрослого человека без нагрузки).

Спешка: Это очень быстрый шаг или бег трусцой (около 6 миль в час для человека без нагрузки). Персонаж при этом совершает два базовых перемещения за раунд или перемещение и еще какое-то основное либо сопутствующее действие.

Бег (×3): Персонаж в тяжелом доспехе бегает со скоростью, втрое большей, чем шаг (около 7 миль в час для человека в полном латном доспехе).

Бег (×4): Персонаж в легком или среднем доспехе, а также без доспеха бегает со скоростью, вчетверо большей, чем шаг (это около 12 миль в час для человека без нагрузки или 9 миль в час для человека в кольчуге). См. подробности в таблице «Скорость и пройденное расстояние».

Тактическое перемещение

Тактическое перемещение применяется в бою. При этом персонажи обычно не ходят шагом — по очевидным причинам. Они или спешат, или бегают: например, спешно перемещаются со своей полной скоростью, попутно производя еще какое-то действие.

Затрудненное перемещение: На перемещение могут влиять препятствия, пересеченная местность и плохая видимость (см. подробности в таблице «Затрудненное перемещение»). Если перемещение затруднено одним из этих факторов, то каждая клетка считается за две, уменьшая расстояние, которое персонаж может преодолеть в течение хода. Если более двух факторов затрудняют движение, перемножайте между собой все модификаторы (это исключение из правил об удвоении модификаторов).

Иногда движение оказывается затруднено настолько, что скорость падает ниже 5 футов (1 клетка) в ход. В этом случае, совершив действие полного хода, вы можете продвинуться на 5 футов в любом направлении, в том числе по диагонали. Хотя это похоже на широкий шаг, это все же не он: такой вид перемещения провоцирует внеочередные атаки. Вы не можете таким способом перемещаться через непроходимую клетку, или если по каким-то причинам полностью лишились способности двигаться.

Сквозь клетку, которая затрудняет перемещение, нельзя бегать или атаковать с разбега.

Скорость и пройденное расстояние

Скорость	15 футов	20 футов	30 футов	40 футов
В раунд (тактическое перемещение)*				
Шаг	15 футов	20 футов	30 футов	40 футов
Спешка	30 футов	40 футов	60 футов	80 футов
Бег (×3)	45 футов	60 футов	90 футов	120 футов
Бег (×4)	60 футов	80 футов	120 футов	160 футов
В минуту (локальное перемещение)				
Шаг	150 футов	200 футов	300 футов	400 футов
Спешка	300 футов	400 футов	600 футов	800 футов
Бег (×3)	450 футов	600 футов	900 футов	1 200 футов
Бег (×4)	600 футов	800 футов	1 200 футов	1 600 футов
В час (стратегическое перемещение)				
Шаг	1,5 мили	2 мили	3 мили	4 мили
Спешка	3 мили	4 мили	6 миль	8 миль
Бег	—	—	—	—
В день (стратегическое перемещение)				
Шаг	12 миль	16 миль	24 мили	32 мили
Спешка	—	—	—	—
Бег	—	—	—	—

* Тактическое перемещение в бою часто измеряется не в футах, а в клетках (1 клетка = 5 футов).

Локальное перемещение

Персонажи, исследующие какое-нибудь место, обычно используют локальное перемещение, измеряемое в футах в минуту.

Шаг: Персонаж может без штрафов ходить в локальных масштабах.

Спешка: Персонаж может без штрафов спешно перемещаться в локальных масштабах. Для пересчета движения в мили в час см. раздел «Стратегическое перемещение».

Затрудненное перемещение

Условия	Стоимость перемещения
Пересеченная местность	×2
Препятствие*	×2
Плохая видимость	×2
Непроходимый участок	—

* Может требовать проверки навыка.

Местность и стратегическое перемещение

Местность	Тракт	Дорога или тропинка	Бездорожье
Болото	×1	×¾	×½
Горы	×¾	×¾	×½
Джунгли	×1	×¾	×¼
Лес	×1	×1	×½
Песчаная пустыня	×1	×½	×½
Равнина	×1	×1	×¾
Торфяная пустошь	×1	×1	×¾
Тундра	×1	×¾	×¾
Холмы	×1	×¾	×½

Животные и транспорт

Животное/Транспорт	В час	В день
Животное с грузом		
Легкая лошадь	5 миль	40 миль
Легкая лошадь (175–525 фунтов)*	3,5 мили	28 миль
Тяжелая лошадь	5 миль	40 миль
Тяжелая лошадь (229–690 фунтов)*	3,5 мили	28 миль
Пони	4 мили	32 мили
Пони (151–450 фунтов)*	3 мили	24 мили
Собака, ездовая	4 мили	32 мили
Собака, ездовая (101–300 фунтов)*	3 мили	24 мили
Телега или двуколка	2 мили	16 миль
Корабль		
Плот или баржа (с шестом или буксиром)**	½ мили	5 миль
Когг (на веслах)**	1 миля	10 миль
Лодка (на веслах)**	1,5 мили	15 миль
Парусник (под парусом)	2 мили	48 миль
Транспортное судно (под парусом и на веслах)	2,5 мили	60 миль
Ладья (под парусом и на веслах)	3 мили	72 мили
Галера (на веслах и под парусом)	4 мили	96 миль

* Четвероногие существа вроде лошадей могут нести более тяжелые грузы, чем двуногие. См. подробности в разделе «Нагрузка» на стр. 185.

** Плоты, баржи, когги и лодки используются в том числе на реках и озерах. При сплаве вниз по течению добавляйте скорость течения (обычно 3 мили в час) к скорости судна. Гребные суда могут идти на веслах 10 часов в день и дрейфовать остальные 14, если есть кому следить за рулем. При движении вниз по течению это добавляет им по 42 пройденные мили в день. Против сильного течения на них грести нельзя, но их можно тянуть на буксире с берега.

Бег: Персонаж может бежать без передышки в течение количества раундов, равного значению его Выносливости. Правила по более длительному бегу см. в главе 8.

Стратегическое перемещение

Для передвижения на большие расстояния используется стратегическое перемещение. Оно измеряется в милях в час или милях в день. В сутки персонаж может тратить на передвижение 8 часов. Гребные суда перемещаются 10 часов в сутки, парусные — 24 часа в сутки.

Шаг: Персонаж может без труда идти 8 часов в день. От более длинных переходов он устает (см. «Марш-бросок» ниже).

Спешка: Персонаж может без труда передвигаться спешно в течение часа. Спешное перемещение в течение второго часа между циклами сна наносит 1 пункт несмертельного урона, а в течение каждого последующего — вдвое больше пунктов урона, чем за предыдущий. Персонаж, получивший несмертельный урон от долгой спешки, считается утомленным. Утомленный персонаж не может бежать или атаковать с разбега; он также получает штраф –2 к Силе и Ловкости. Исцеление от несмертельного урона снимает это утомление.

Бег: Персонаж не может бежать сколько-нибудь долгое время. Попытки попеременно бежать и отдыхать в сумме дают перемещение, соответствующее спешке.

Местность: От местности зависит, какое расстояние персонаж может преодолеть за день (см. таблицу «Местность и стратегическое перемещение» на стр. 187).

Тракт — это прямой, хороший мощеный путь. Дорога — типичная грунтовая, проселочная или лесная. Тропинка похожа на грунтовую дорогу, но она узка, непригодна для транспортных средств, и по ней можно идти только друг за другом. Бездорожьем называется дикая местность, где нет тропинок.

Марш-бросок: Обычно во время путешествия персонаж движется в течение 8 часов в день. Остальное светлое время суток он тратит на разбивание и сбор лагеря, отдых и еду. Совершая марш-бросок, персонаж может идти больше 8 часов в день. За каждый дополнительный час после первых восьми он должен проходить проверку Выносливости (СЛ = 10 + 2 за каждый дополнительный час). В случае провала он получает 1d6 несмертельного урона. Персонаж, получивший любое количество несмертельного урона от марш-броска, считается утомленным; исцеление этого урона снимает утомление.

Персонаж может, перестаравшись, загнать себя до потери сознания.

Движение верхом: Скакуны со всадниками также могут двигаться спешно, однако урон они при этом получают смертельный. Их можно заставить совершить марш-бросок, но они автоматически проваливают все проверки Выносливости, также получая смертельный урон. Скакуны также утомляются, когда получают урон от спешки или марш-броска.

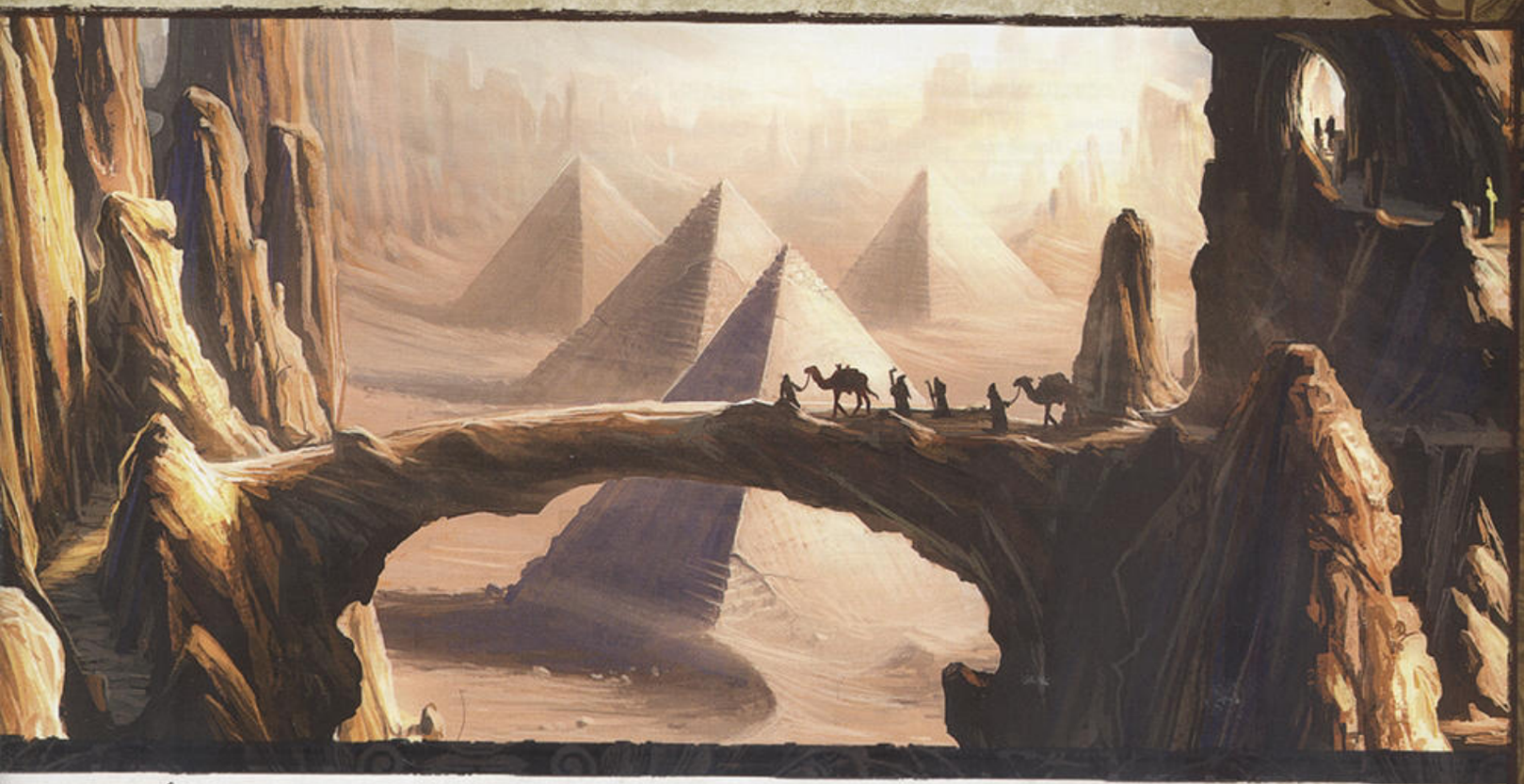
Скорость передвижения верхом и на гужевом транспорте см. в таблице «Животные и транспорт».

Движение по воде: См. скорости кораблей в таблице «Животные и транспорт».

Погони

При перемещении по клеткам быстрый персонаж без проблем догоняет медленного и убегает от него. Если скорости персонажей равны, то можно использовать простой способ определения результатов погони. При равных скоростях после нескольких раундов погони персонажи совершают встречную проверку Ловкости, чтобы определить, кто быстрее. Если победил убегающий, ему удается сбежать. Если победил преследователь, он настигает убегающего.

В стратегическом масштабе погоня может длиться целый день, причем обе стороны будут лишь иногда видеть друг друга издалека. В случае долгой погони обе стороны должны совершить встречную проверку Выносливости, чтобы определить, кто продержится дольше. Если выиграл убегающий, ему удается сбежать, если преследователь, то он догоняет.



Исследование местности

Успех приключений зачастую зависит от таких важных факторов, как видимость, освещение и способность устранять преграды, ломая их. Правила для всего этого приведены ниже.

Видимость и освещение

Дварфы и полуорки обладают ночным зрением, но представителям прочих народов, описанных в главе 2, нужен свет. В таблице «Источники света и освещенность» на стр. 190 указано, в каком радиусе и как долго дает свет тот или иной источник освещения. В столбце «Периферия» указано, в каком радиусе сверх основного уровень освещения улучшается на один шаг (например, от темноты до низкой освещенности).

В области высокого уровня освещенности (яркий свет) все персонажи могут прекрасно видеть. Некоторые существа, например со светочувствительностью или световой слепотой, на ярком свету сталкиваются с трудностями. При этом уровне освещения нельзя применять Скрытность, не будучи невидимым или не имея укрытия. Примеры яркого света — это прямой солнечный свет или область действия заклинания *дневной свет*.

Средний уровень освещенности похож на высокий, но не представляет проблем для существ со светочувствительностью или световой слепотой. Примеры такой освещенности — тень под деревьями в дневном лесу, область в радиусе 20 футов от факела, область заклинания *свет*.

При низком уровене освещенности (тусклый свет) персонажи видят не очень хорошо. Существа в тускло освещенной области плохо видны (вероятность промаха 20%) для тех, у кого нет ночного зрения или способности видеть в темноте. Существо в тускло освещенной зоне может применять Скрытность, чтобы спрятаться. Примеры мест с низким уровнем освещенности — степь в лунную или звездную ночь, зона в 20–40 футах от факела.

В темноте существа без ночного зрения считаются слепыми. Кроме очевидных последствий, слепое существо всегда имеет вероятность промаха 50% в бою (оно не видит никого вокруг), теряет положительный модификатор Ловкости к КБ, получает штраф –2 к КБ и –4 к проверкам Внимания, связанным со зрением, а также большей части проверок навыков, связанных с Силой и Ловкостью. Примеры темноты — неосвещенные подземелья, пещеры или безлунная облачная ночь.

Персонажи с сумеречным зрением (эльфы, гномы и полуэльфы) могут видеть вдвое дальше, чем другие персонажи при том же уровне освещенности. Удваивайте для них радиусы низкого, среднего и высокого уровня освещенности.

Персонажи с ночным зрением (дварфы и полуорки) могут видеть и при свете, и в темноте на расстоянии до 60 футов.

В радиусе 60 футов от персонажа с ночным зрением нельзя прибегнуть к Скрытности, если у вас нет укрытия или вы не являетесь невидимым.

Проникновение со взломом

Существует два способа сломать любой предмет: ударить по нему оружием или приложить силу напрямую.

Источники света и освещенность

Источник	Средний уровень освещенности	Периферия	Длительность
Свеча	(нет)*	5 футов	1 час
Вечный факел	20 футов	40 футов	Постоянный
Лампа	15 футов	30 футов	6 часов/пинта масла
Потайной фонарь	Конус 60 футов	Конус 120 футов	6 часов/пинта масла
Обычный фонарь	30 футов	60 футов	6 часов/пинта масла
Солнечная палочка	30 футов	60 футов	6 часов
Факел	20 футов	40 футов	1 час

Заклинание	Основной свет	Периферия	Длительность
Вечный свет	20 футов	40 футов	Постоянный
Пляшущие огоньки (факелы)	20 футов (каждый)	40 футов (каждый)	1 минута
Дневной свет	60 футов**	120 футов	10 мин/уровень
Свет	20 футов	40 футов	10 мин/уровень

* Свеча не дает уровня освещенности выше низкого.

** Заклинание *дневной свет* дает высокий уровень освещенности.

Размеры и КБ предметов

Размер	Модификатор к КБ
Колоссальный	–8
Гигантский	–4
Огромный	–2
Крупный	–1
Средний	0
Небольшой	1
Маленький	2
Миниатюрный	4
Крошечный	8

Твердость и пункты прочности предметов

Предмет	Твердость	Пункты прочности	СЛ ломания
Веревка (диаметр 1 дюйм)	0	2	23
Простая деревянная дверь	5	10	13
Сундучок	5	1	17
Добротная деревянная дверь	5	15	18
Сундук	5	15	23
Укрепленная деревянная дверь	5	20	23
Каменная кладка (толщина 1 фут)	8	90	35
Обработанный камень (толщина 3 фута)	8	540	50
Цепь	10	5	26
Кандалы	10	10	26
Искусно сделанные кандалы	10	10	28
Железная дверь (толщина 2 дюйма)	10	60	28

Удары по предметам

Оружие или щит можно разрушить в бою, применив боевой маневр разрушения (см. главу 8). В случае других предметов разрушение работает точно так же, только вы совершаете проверку вашего маневра против КБ предмета. Как правило, ломать что-то можно только режущим или дробящим оружием.

Класс брони: По предметам проще попасть, чем по существам, поскольку вещи неподвижны. Однако многие из них довольно крепки и игнорируют часть урона от каждого удара. КБ предмета равен 10 + его модификатор размера (см. таблицу «Размеры и КБ предметов») + его модификатор Ловкости. Неживой предмет не только имеет значение Ловкости 0 (штраф –5 к КБ), но и еще дополнительный штраф –2 к КБ. Кроме того, если вы тратите действие полного хода на то, чтобы получше прицелиться и атаковать, то автоматически попадаете оружием ближнего боя и получаете +5 к атаке дистанционным оружием.

Твердость: У каждого предмета есть твердость — показатель того, насколько хорошо он держит удар. При любом повреждении значение твердости вычитается из нанесенного урона. Из пунктов прочности после этого вычитается только тот урон, который не был скомпенсирован твердостью (см. таблицы «Твердость и пункты прочности распространенных видов доспехов, оружия и щитов», «Твердость и пункты прочности материалов», «Твердость и пункты прочности предметов» на стр. 190–191).

Пункты прочности: Пункты прочности предмета — это то же самое, что ПЗ существа. Их количество зависит от материала и размеров предмета (см. таблицы на стр. 190–191). Предметы, которые получили урон, равный половине их пунктов прочности или больше, становятся сломанными (см. приложение 2). Когда количество пунктов прочности предмета падает до 0, он считается уничтоженным. Очень крупные предметы могут иметь отдельные запасы пунктов прочности для разных частей.

Урон от стихии: Всевозможные виды энергии наносят предметам половину своего обычного урона. Делите урон пополам до того, как учитывать твердость. Некоторые виды повреждений от стихий могут быть особенно эффективны против каких-то предметов — это определяет ведущий. Так, огонь будет наносить полный урон пергаменту, ткани и иным легко воспламеняющимся материалам. Звук может наносить полный урон предметам из стекла и хрусталя.

Урон от дистанционного оружия: Предметы получают половину урона от дистанционного оружия (если только это не осадная машина или нечто подобное — см. стр. 467). Делите урон на 2 перед тем, как учитывать твердость.

Неэффективное оружие: Некоторые виды оружия наносят мало урона тем или иным предметам. Например, дробящее оружие неэффективно против веревки; большая

часть оружия бесполезна против каменных стен и дверей, если только оружие не приспособлено специально для раскалывания камня, как, например, клевец или молот.

Невосприимчивость: Предметы невосприимчивы к несмертельному урону и критическим ударам.

Волшебное оружие, щиты и доспехи: Каждый +1 модификатора усиления добавляет 2 к твердости доспеха, оружия или щита, а также +10 к его пунктам прочности.

Уязвимость к определенным атакам: Некоторые виды атак особенно эффективны против определенных предметов. В таких случаях атаки наносят двойной урон и могут игнорировать твердость предмета.

Поврежденные предметы: Поврежденные предметы продолжают работать даже в сломанном состоянии, пока количество их пунктов прочности не упадет до 0 — тогда они считаются уничтоженными. Поврежденные (но неуничтоженные) предметы можно починить с помощью Ремесла или некоторых заклинаний.

Испытания: Если предмет не является волшебным и не находится в распоряжении какого-либо существа, он не проходит никаких испытаний — считается, что он автоматически проваливает все испытания, а заклинания и иные эффекты всегда действуют на него в полной мере. Если предмет находится в распоряжении персонажа (в руках, на шее, в сумке и т. д.), то он проходит испытания так же, как этот персонаж, используя его модификаторы к испытаниям.

Волшебные предметы всегда имеют шанс пройти испытания. Ко всем попыткам прохождения испытаний они добавляют 2 + половину своего УЗ. Предмет, находящийся в распоряжении существа, применяет либо этот модификатор, либо модификатор своего владельца, смотря какой выше.

Живые предметы: Оживленные магией предметы при определении их КБ считаются существами.

ЛОМАНИЕ ПРЕДМЕТОВ

Когда персонаж пытается что-то сломать или порвать резким приложением силы, а не обычным нанесением урона, используется проверка Силы (а не атака и урон от оружия, как при маневре разрушения) для определения успешности действия. Твердость предмета не влияет на СЛ такого ломания предмета, поскольку в этом случае важнее его структура, чем материал. СЛ ломания распространенных предметов см. в таблице «СЛ ломания».

Если предмет потерял половину или более своих пунктов прочности, он считается сломанным (см. приложение 2), а СЛ его доламывания уменьшается на 2. Размер предмета также влияет на СЛ его ломания или вскрытия при помощи силы: крошечный –16, миниатюрный –12, маленький –8, небольшой –4, крупный +4, огромный +8, гигантский +12, колоссальный +16. Ломик или ручной таран увеличивают шансы персонажа выломать дверь силой (см. главу 6).

Твердость и пункты прочности распространенных видов доспехов, оружия и щитов

Оружие или щит	Твердость[1]	Пункты прочности[2,3]
Одноручный клинок	10	2
Полуторный клинок	10	5
Двуручный клинок	10	10
Одноручное оружие с металлической рукоятью	10	10
Полуторное оружие с металлической рукоятью	10	20
Одноручное оружие с рукоятью	5	2
Полуторное оружие с рукоятью	5	5
Двуручное оружие с рукоятью	5	10
Стрелковое оружие	5	5
Доспех	Разная[4]	Бонус к КБ × 5
Баклер	10	5
Легкий деревянный щит	5	7
Тяжелый деревянный щит	5	15
Легкий стальной щит	10	10
Тяжелый стальной щит	10	20
Башенный щит	5	20

1 Добавьте 2 × бонус усиления волшебного предмета.

2 Пункты прочности приведены для доспехов, оружия и щитов среднего размера. Разделите их на 2 за каждую категорию размера меньше среднего или умножьте на 2 за каждую категорию размера больше среднего.

3 +10 пунктов прочности × бонус усиления волшебного предмета.

4 Различается в зависимости от материала; см. таблицу «Твердость и пункты прочности материалов».

Твердость и пункты прочности материалов

Материал	Твердость	Пункты прочности
Стекло	1	1/дюйм толщины
Бумага или ткань	0	2/дюйм толщины
Веревка	0	2/дюйм толщины
Лед	0	3/дюйм толщины
Кожа или шкура	2	5/дюйм толщины
Дерево	5	10/дюйм толщины
Камень	8	15/дюйм толщины
Железо или сталь	10	30/дюйм толщины
Мифрал	15	30/дюйм толщины
Адамантин	20	40/дюйм толщины

СЛ ломания

Проверка Силы, чтобы...	СЛ
Выломать простую дверь	13
Выломать добротную дверь	18
Выломать укрепленную дверь	23
Порвать веревки	23
Согнуть железный прут	24
Выломать дверь на засове	25
Порвать цепи	26
Выломать железную дверь	28
Заклинания на двери	**Модификатор к СЛ***
Волшебный засов	5
Мистический замок	10

* Если есть и то и другое, используйте больший модификатор.

8 Бой

Сокрушая на ходу древнюю лестницу, оникссово-черный дракон со всадницей в багровом плаще уже торжествовал, готовясь наконец уничтожить выскочек, которые так долго досаждали их хозяйке.

Хотя их силы уже были на исходе, Силэй, Эзрен, Харск и Лем приготовились снова драться и колдовать. Они одолели бесчисленных врагов и оставили позади почти непреодолимые препятствия, но с настоящим драконом им еще не приходилось иметь дела. Сейчас перед ними был простой выбор: победа или смерть.

В диких частях мира, где правят чудовища, разговор приходится вести не словами, а острым мечом и хорошим щитом. Бои в игре Pathfinder случаются часто, и для них используются изложенные ниже правила.

Как работает система боя

Бой проходит циклично: все действуют по очереди, раунд за раундом, по следующей схеме:

1. В начале боя все его участники бросают кости, определяя инициативу.
2. Выясняется, кто из персонажей уже ориентируется в происходящем. Эти персонажи могут действовать в течение предбоевого раунда. Если сориентировались все, то участники сразу переходят к обычным боевым раундам. Подробности смотрите в разделе «Предбоевой раунд».
3. После предбоевого раунда (если он случился) начинается первый раунд боя.
4. Все участники действуют в порядке инициативы: от самой высокой до самой низкой.
5. Когда каждый сделает свой ход, начинается следующий раунд. В нем снова первым действует тот, у кого самая высокая инициатива. Этапы 3 и 4 повторяются, пока бой не закончится.

Боевой раунд

Каждый раунд длится 6 секунд игрового времени. Соответственно, одна минута боя — это 10 раундов. В течение раунда обычно успевают совершить свои действия все вовлеченные в бой существа.

Любой раунд начинается с действий того, у кого самая высокая инициатива, и продолжается в порядке убывания инициативы. Когда наступает ход персонажа, он совершает все свои действия в этом раунде (есть исключения, см. «Внеочередные атаки» ниже и «Сдвиг инициативы» на стр. 218).

Когда в правилах используется выражение «полный раунд» или «один раунд», это означает промежуток времени от определенного значения инициативы в одном раунде до того же значения инициативы в следующем. Эффекты, которые длятся определенное количество раундов, перестают действовать ровно перед тем значением инициативы, на котором они начали действовать.

Инициатива

В начале боя каждый участник должен совершить проверку инициативы. Проверка инициативы — это проверка Ловкости, к которой могут применяться разные модификаторы от черт, заклинаний и иных эффектов. Персонажи действуют по порядку от самого высокого значения инициативы к самому низкому, и так каждый раунд (если только кто-то не предпримет действие, меняющее его инициативу, — см. «Сдвиг инициативы» на стр. 218). Если у двух и более участников одинаковое значение, первым из них действует тот, у кого выше общий модификатор инициативы. Если и здесь получается ничья, они определяют, кто из них ходит первым, дополнительным броском кости.

Застигнутые врасплох: В самом начале боя, пока вы еще не действовали в ходе первого боевого раунда, вы считаетесь застигнутым врасплох. При этом вы не добавляете свой положительный модификатор Ловкости к КБ. Варвары и плуты достаточно высокого уровня имеют экстраординарную особенность Невероятное уклонение, не позволяющую застать их врасплох.

Персонажи с этой особенностью сохраняют свой положительный модификатор Ловкости к КБ и могут совершать внеочередные атаки до первого своего действия в бою.

Застигнутый врасплох персонаж не может совершать внеочередные атаки, если только у него нет черты Боевые рефлексы.

Бездействие: Даже если вы не можете предпринимать никаких действий, ваша инициатива сохраняется в течение всего боя.

Предбоевой раунд

В начале боя, если вы еще не знаете о наличии противников, а они о вас уже знают, вы не предпринимаете действий в предбоевом раунде. У любой участвующей стороны часть бойцов — или все — могут знать либо не знать о наличии противников. Обычно это определяется проверками Внимания.

Предбоевой раунд: Если в начале боя о наличии противников знает только часть присутствующих, до обычных боевых раундов происходит предбоевой раунд. В нем все, кто уже знает о наличии противников, могут в убывающем порядке инициативы совершить основное или сопутствующее действие. В течение предбоевого раунда можно также совершать свободные действия. Если все противники знают друг о друге, предбоевого раунда не происходит.

Бездействие в предбоевом раунде: Те, кто еще не знает о начале боя, в предбоевом раунде не действуют. Они считаются застигнутыми врасплох и не получают положительных модификаторов Ловкости к КБ.

Основные понятия боевой системы

Здесь приведены основные понятия, используемые в боевой системе, а также описание того, как они применяются в игре.

Внеочередные атаки

Иногда участник боя проявляет неосторожность или делает что-то рискованное, открываясь для удара. В таких

ВНЕОЧЕРЕДНЫЕ АТАКИ

В этом бою Валерос и Сеони дерутся с огром и гоблином.

#1: Валерос может безопасно пройти этим путем, не провоцируя внеочередных атак, поскольку он не перемещается через клетки, которые контролирует огр (с 10-футовой зоной досягаемости) или гоблин.

#2: Если Валерос пойдет этим путем — через клетки, контролируемые обоими противниками, — он спровоцирует две внеочередных атаки.

#3: Сеони не просто передвигается, а отступает. В результате первая клетка, с которой она уходит, не считается контролируемой, и героиня может безопасно уйти от гоблина, но при уходе со второй клетки она провоцирует внеочередную атаку огра (с его зоной досягаемости 10 футов). Сеони вместо отступления может совершить широкий шаг (свободное действие) и избежать внеочередных атак.

случаях стоящие рядом противники могут воспользоваться шансом и лишний раз атаковать его, хотя сейчас и не их ход. Такие атаки называются внеочередными. На иллюстрации «Внеочередные атаки» показано, как это работает.

Контролируемые клетки: Даже если сейчас не ваш ход, вы все равно контролируете все клетки, на которых вы способны атаковать противников в ближнем бою. Обычно это относится ко всем клеткам, соседним с вашей (в том числе по диагонали). Некоторые действия противника, производимые в этой зоне, провоцируют вашу внеочередную атаку. Если вы не вооружены, у вас обычно нет контролируемой зоны и, как следствие, вы не можете совершать внеочередные атаки.

Размер контролируемой зоны: У большинства существ среднего и небольшого размера зона досягаемости равна 5 футам. Это значит, что они могут атаковать в ближнем бою только существ не дальше чем в 5 футах от себя (на соседней клетке), если не пользуются длинным оружием, позволяющим контролировать дальние клетки. Существа размером крупнее среднего обычно имеют зону досягаемости 10 футов или больше.

Провоцирование внеочередной атаки: Когда существо перемещается из контролируемой противником клетки или совершает некоторые действия на такой клетке, оно провоцирует внеочередную атаку с его стороны.

Перемещение: Перемещение с клетки обычно провоцирует внеочередные атаки всех противников, которые ее контролируют. Есть два основных способа избегать таких атак: широкий шаг и отступление.

Рискованные действия: Некоторые действия, для совершения которых вы отвлекаетесь от обеспечения своей безопасности, провоцируют внеочередные атаки противников, контролирующих клетку, на которой вы находитесь. В таблице «Действия в бою» на стр. 199 приведен список распространенных действий, провоцирующих внеочередные атаки. Помните, что из этих правил существуют исключения.

Совершение внеочередной атаки: Внеочередная атака — это одиночная атака в ближнем бою. Большинство персонажей может совершить в течение раунда только одну такую атаку. Вы не обязаны ее предпринимать, даже когда у вас есть такая возможность. Для внеочередной атаки всегда применяется ваш полный БМА, даже если в этом раунде вы уже атаковали.

Внеочередная атака прерывает обычную последовательность действий в раунде: она совершается немедленно, как только появляется такая возможность. Сразу после нее продолжает действовать персонаж, который ее спровоцировал (если у него еще есть возможность действовать), или начинает действовать следующий после него.

Боевые рефлексы и дополнительные внеочередные атаки: Черта Боевые рефлексы позволяет проводить больше внеочередных атак. Прибавьте свой модификатор Ловкости к числу внеочередных атак, которые вы можете провести в течение раунда. При этом вы не вправе совершать больше одной внеочередной атаки в ответ на одно действие, однако если противник дает два (или более) разных повода совершить внеочередную атаку, вы можете совершить две (или более) соответствующих атаки.

Перемещение из более чем одной контролируемой одним и тем же противником клетки дает возможность провести только одну внеочередную атаку. Все внеочередные атаки совершаются с полным БМА.

Испытания

Подвергаясь всевозможным магическим и прочим воздействиям, вы, как правило, получаете шанс пройти испытание, чтобы избежать их эффекта или ослабить его. Как и при атаке, при прохождении испытания вы бросаете d20, добавляя базовый модификатор испытаний для вашего класса и уровня (см. главу 3) и модификатор соответствующей характеристики. Формула модификатора испытания такова:

Базовый модификатор испытаний
+ модификатор характеристики.

Типы испытаний: Существует три типа испытаний — Воли, Реакции и Стойкости.

Воля: Эти испытания отражают вашу способность сопротивляться влиянию на разум и многим магическим воздействиям. Для них применяется модификатор Мудрости.

Реакция: Эти испытания отражают вашу способность уклоняться от различных эффектов, бьющих по площади, а также избегать внезапных опасностей. Для них применяется модификатор Ловкости.

Стойкость: Эти испытания отражают вашу способность переживать длительные или резкие физические нагрузки на организм. Для них применяется модификатор Выносливости.

Сложность испытания: СЛ испытания зависит от того, против чего оно проходится.

Автоматические провалы и успехи: Если при проверке испытания на d20 выпадает 1, то это всегда провал (при этом могут пострадать незащищенные предметы, см. «Сохранность предметов после испытаний», стр. 235). Если на d20 выпадает 20, то это всегда успех.

Класс брони

Ваш класс брони (КБ) показывает, насколько сложно по вам попасть так, чтобы нанести урон. КБ вычисляется по следующей формуле:

10 + модификатор брони
+ модификатор щита + модификатор Ловкости
+ прочие модификаторы.

Помните, что модификатор Ловкости, который вы прибавляете к КБ, может быть ограничен вашим доспехом (см. таблицу «Доспехи и щиты» на стр. 165). Если вы неспособны уклоняться от удара, то не применяете свой положительный модификатор Ловкости (если у вас он есть). Если у вас его нет, ваш КБ в таких случаях не меняется.

Прочие модификаторы: К КБ применяется множество модификаторов.

Бонус усиления: Усиливает защитные качества вашего доспеха.

Бонус отражения: Магические отражающие эффекты отводят от вас атаки и повышают ваш КБ.

Бонус естественной брони: Народы, имеющие толстую шкуру или чешую, получают за нее бонус к КБ.

Бонус уклонения: Эти бонусы показывают, как хорошо вы умеете избегать ударов. В любой ситуации, когда вы теряете модификатор Ловкости, вы теряете также и все бонусы уклонения. Ношение доспеха, однако, не ограничивает бонус уклонения, в отличие от модификатора Ловкости. Бонусы уклонения, в отличие от большинства других бонусов, складываются друг с другом.

Модификатор размера: Ваш размер повышает или понижает ваш КБ. См. таблицу «Модификаторы размера».

Модификаторы размера

Размер	Модификатор размера
Колоссальный	–8
Гигантский	–4
Огромный	–2
Крупный	–1
Средний	+0
Небольшой	+1
Маленький	+2
Миниатюрный	+4
Крошечный	+8

Атаки касанием: Некоторые атаки игнорируют броню (включая естественную) и щиты. Это происходит, когда нападающему достаточно слегка коснуться цели, чтобы произвести желаемый эффект. В таких случаях применяется атака касанием (дистанционная или в ближнем бою). Если вас атакуют касанием, то к вашему КБ не прибавляются бонусы брони, щита и естественной брони. Все прочие модификаторы, включая модификаторы размера, Ловкости и отражения, применяются обычным образом.

Некоторые существа умеют совершать бестелесные атаки касанием. Такие атаки проходят сквозь твердые предметы вроде доспехов и щитов. Бестелесные атаки касанием работают так же, как обычные атаки касанием, но еще и игнорируют модификаторы за укрытие.

Модификаторы брони от силовых эффектов (таких как *магический доспех* или *наручи защиты*) против таких атак работают в полной мере.

МОДИФИКАТОР АТАКИ

Модификатор атаки в ближнем бою вычисляется по следующей формуле:

Базовый модификатор атаки (БМА)
+ модификатор Силы + модификатор размера.

Модификатор дистанционной атаки вычисляется по следующей формуле:

Базовый модификатор атаки (БМА)
+ модификатор Ловкости + модификатор размера
+ модификатор дистанции.

ПРОВЕРКА ПОПАДАНИЯ

Проверкой попадания называется бросок, который вы делаете (обычно в свой ход), чтобы определить, попала ли ваша атака по противнику.

Совершая атаку, вы бросаете d20 и к результату броска прибавляете свой модификатор атаки, а также, возможно, иные модификаторы. Если ваш результат оказывается равен или выше КБ противника, вы попадаете и наносите урон.

Автоматические промахи и попадания: Если на d20 выпадает 1, то это всегда промах. Если на d20 выпадает 20, то это всегда попадание.

Кроме того, 20 на d20 также дает шанс критического удара (см. стр. 200).

ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ

Когда количество ваших пунктов здоровья (ПЗ) падает до 0, вы оказываетесь едва живы.

Когда их количество становится отрицательным, вы оказываетесь при смерти.

Когда она доходит до отрицательной величины, по модулю равной значению вашей Выносливости, вы умираете. Подробности см. в разделе «Ранения и смерть» (стр. 206).

СКОРОСТЬ

Скорость — это параметр, определяющий, какое расстояние вы можете преодолеть за раунд, успев при этом совершить что-то еще (например, атаковать или сотворить заклинание). Ваша скорость зависит в основном от вашего размера и носимого доспеха.

У дварфов, гномов и полурослико в скорость равна 20 футам (4 клетки) в раунд или 15 футам (3 клетки), если на них средние либо тяжелые доспехи (кроме дварфов, чья скорость равна 20 футам в раунд в любом доспехе).

У людей, эльфов, полуэльфов, полуорков и большей части прочих гуманоидов скорость равна 30 футам (6 клеток) в раунд или 20 футам (4 клетки), если на них средние либо тяжелые доспехи.

Если вы совершаете два перемещения в раунд (иногда это называется «двойное перемещение»), вы можете преодолеть в два раза большее расстояние.

Если вы весь раунд бежите, то преодолеваете вчетверо большее расстояние (или втрое, если вы в тяжелом доспехе).

УРОН

Если ваша атака достигла цели, вы наносите урон, снижающий количество ПЗ противника. Количество урона зависит от того, чем вы его наносите.

Минимальный урон: Если штрафы уменьшают урон от атаки до нуля и ниже, она наносит 1 пункт несмертельного урона (см. стр. 207).

Модификатор Силы: При попадании оружием ближнего боя или ручным метательным (включая пращу) вы добавляете к урону модификатор Силы. Отрицательный (но не положительный) модификатор Силы также применяется к урону при попадании из некомпозитного лука.

Оружие в неведущей руке: Когда вы пользуетесь оружием в неведущей руке, вы добавляете только половину своего положительного модификатора Силы.

Если он у вас отрицательный, то применяется целиком.

Двуручный хват: Нанося урон оружием, которое вы держите обеими руками, вы прибавляете к нему положительный модификатор Силы × 1,5.

Отрицательный модификатор не умножается. Если оружие одноручное, модификатор также не умножается.

Умножение урона: Иногда — например, при критическом ударе — урон увеличивается в несколько раз.

В таких случаях бросайте кости для определения урона несколько раз, прибавляя каждый раз к полученному результату все модификаторы, а затем складывайте результаты.

Примечание: Когда вы производите умножение урона больше одного раза, то результирующий множитель уменьшается на 1 за каждую операцию умножения. Так, если два эффекта удваивают ваш урон, то в результате вы наносите тройной урон (а не четверной).

Исключение: Результаты бросков игральных костей, кидаемых в дополнение к урону оружием, никогда не умножаются.

Урон характеристикам: Некоторые существа и магические эффекты наносят урон характеристике, временно или навсегда понижая ее значение. Правила по урону характеристикам см. на стр. 589.

Действия в бою

В свой ход персонаж может предпринять самые разнообразные действия: от нанесения ударов мечом до сотворения заклинаний.

Типы действий

От типа действия зависит, какая именно часть 6-секундного раунда уходит на его совершение и какие перемещения оно допускает. Существует шесть типов действий: основные, сопутствующие, действия полного хода, быстрые, прерывающие и свободные.

В течение обычного раунда вы можете совершить либо основное и сопутствующее действие, либо действие полного хода. Кроме этого, вы вправе совершить быстрое и одно или более свободных действий. Вместо основного действия вы всегда можете совершить сопутствующее.

В некоторых случаях (например, в предбоевом раунде) вы можете совершить только одно действие: сопутствующее или основное.

Основное действие: Позволяет сделать что-то значимое, например атаковать или сотворить заклинание. Список основных действий см. в таблице «Действия в бою» на стр. 199.

Сопутствующее действие: Позволяет переместиться в пределах своей скорости или произвести действие, сопоставимое по времени. Примеры других сопутствующих действий см. в таблице «Действия в бою». Вы можете совершить сопутствующее действие вместо основного. Если вы применяли сопутствующее действие для чего-то не связанного с перемещением, вы можете совершить до, после или во время этого действия один широкий шаг.

Действие полного хода: Занимает весь ваш ход. Единственное перемещение, которое вы можете совершить, — широкий шаг до, после или во время такого действия. Параллельно ему также допустимы свободные и быстрые действия (см. ниже). Список действий полного хода см. в таблице «Действия в бою».

Существуют действия полного хода, не позволяющие совершать широкий шаг. Существуют также действия полного хода, которые можно совершать в качестве основных, но только если вы в раунде ограничены одним основным действием. Если конкретное действие позволяет так делать, это указывается в его описании.

Свободное действие: Свободные действия требуют пренебрежимо мало времени и сил. Параллельно прочим действиям вы можете совершить одно или несколько свободных действий. Однако есть пределы тому, сколько свободных действий сразу вы способны предпринять, и их определяет ведущий.

Быстрое действие: Быстрое действие отнимает очень мало времени, но требует гораздо больше усилий, чем свободное. Вы можете совершить только одно быстрое действие в ход.

Прерывающее действие: Прерывающее действие очень похоже на быстрое, но его можно совершить в любой момент — даже не в свой ход.

Не действие: Некоторые действия столь незначительны, что даже не считаются свободными — вместо этого они включаются в более сложные процессы. Так, «наложить стрелу на тетиву» — это часть действия «атаковать с помощью лука и стрел», а не самостоятельное.

Ограничения на действия: В некоторых ситуациях вы оказываетесь неспособны совершить полный набор действий в раунд. В таких случаях вы сможете предпринять только одно основное либо сопутствующее действие (а также одно быстрое и несколько свободных, как обычно). Вы не вправе при этом совершать действие полного хода, но способны начать или закончить его, использовав основное действие (см. ниже).

Основные действия

Большинство действий, которые персонажи совершают помимо перемещения, считаются основными.

Атака

Атака требует совершения основного действия.

Атаки в ближнем бою: Обычным оружием ближнего боя вы можете атаковать противника не далее чем в 5 футах от себя (на соседней клетке). У некоторых видов оружия в описании указано, что оно «длинное»: таким оружием вы можете атаковать противника в 10 футах от вас, но не на соседней клетке (в 5 футах).

Атаки без оружия: Драться ногами и кулаками можно примерно так же, как и оружием ближнего боя, но со следующими различиями.

Внеочередные атаки: Ваши атаки без оружия провоцируют внеочередные атаки вашего противника, но только если он сам вооружен. Внеочередная атака при этом происходит перед вашей. Атака без оружия не провоцирует внеочередных атак от противников, которых вы не пытаетесь атаковать. Невооруженный персонаж не может совершать внеочередные атаки (но см. ниже).

«Вооруженные» атаки без оружия: Иногда кулаки и ноги персонажа приравниваются к оружию. Это относится к монахам, персонажам с чертой Мастер кулачного боя, заклинателям, применяющим чары с дистанцией «касание», и существам с естественным оружием. Подробнее см. «естественные атаки» ниже.

Вооруженным такое существо считается и с точки зрения защиты, и с точки зрения атаки, то есть оно может совершать внеочередные атаки.

Урон от атак без оружия: Без оружия персонаж среднего размера наносит 1d3 дробящего урона (плюс модификатор Силы). Персонаж небольшого размера без оружия наносит 1d2 (плюс модификатор Силы) дробящего урона, а крупного — 1d4 (плюс модификатор Силы). Весь урон от ударов

Действия в бою

Основное действие	Внеочередные атаки[1]
Атака (без оружия)	Да
Атака (ближний бой)	Нет
Атака (дистанционная)	Да
Выхватывание скрытого оружия (см. навык Ловкость рук)	Нет
Глухая оборона	Нет
Зажигание факела с помощью спички	Да
Концентрация на поддержании заклинания	Нет
Подготовка основного действия	Нет
Помощь товарищу	Иногда[2]
Понижение УкМ	Нет
Прекращение работы заклинания	Нет
Применение волшебного предмета, кроме зелья или масла	Нет
Применение зелья или масла	Да
Применение навыка, требующего основного действия	Обычно да
Применение псевдозаклинания	Да
Применение сверхъестественной способности	Нет
Применение экстраординарной способности	Нет
Проведение энергии	Нет
Сотворение заклинания (со временем сотворения «1 основное действие»)	Да
Стабилизация находящегося при смерти (см. навык Лечение)	Да
Уход из захвата	Нет
Финт	Нет
Чтение свитка	Да

Сопутствующее действие	Внеочередные атаки[1]
Вкладывание оружия в ножны	Да
Вставание (из положения «распластан»)	Да
Вынимание вещи из сумки	Да
Выхватывание оружия[3]	Нет
Зарядка ручного или легкого арбалета	Да
Надевание или снимание щита[3]	Нет
Направление или перенаправление работающего заклинания	Нет
Открывание или закрывание двери	Нет
Передвижение тяжелого предмета	Да
Перемещение	Да
Поднятие предмета (с земли)	Да
Посадка в седло или спешивание	Нет
Управление испуганным скакуном	Да

Действие полного хода	Внеочередные атаки[1]
Атака с разбега[4]	Нет
Бег	Да
Выпутывание из сети	Да
Добивающий удар	Да
Зажигание факела	Да

Действие полного хода	Внеочередные атаки[1]
Закрепление оружия в замыкающейся латной рукавице или вынимание из нее	Да
Зарядка тяжелого или многозарядного арбалета	Да
Отступление[4]	Нет
Полная атака	Нет
Приготовление жидкостного оружия (из фляжки с маслом и т. п.)	Да
Применение заклинания, требующего касания (до 6 союзников)	Да
Применение навыка, требующего полного хода	Обычно да
Тушение огня	Нет

Свободное действие	Внеочередные атаки[1]
Выпускание из рук предмета	Нет
Короткая фраза	Нет
Падение на пол	Нет
Подготовка реагентов для сотворения заклинания[5]	Нет
Прекращение концентрации на заклинании	Нет

Быстрое действие	Внеочередные атаки[1]
Сотворение быстрого заклинания	Нет

Прерывающее действие	Внеочередные атаки[1]
Сотворение заклинания *плавное падение*	Нет

Не действие	Внеочередные атаки[1]
Выжидание	Нет
Широкий шаг	Нет

Разные типы действий	Внеочередные атаки[1]
Применение боевого маневра[6]	Да
Применение черты[7]	По-разному

1 Вне зависимости от вида действия вы обычно провоцируете внеочередные атаки, если при этом уходите с контролируемой врагом клетки. В этом столбце указано, вызывает ли атаки само действие, а не перемещение.

2 Если вы помогаете кому-то произвести действие, которое провоцирует внеочередные атаки, вы сами также провоцируете их.

3 Если у вас БМА +1 или выше, вы можете сочетать одно из этих действий с обычным перемещением. Если у вас есть черта Парное оружие, вы можете выхватить два полуторных или одноручных предмета оружия за время, за которое обычно выхватывают один.

4 Можно совершать в качестве основного действия, если вам доступно только одно действие в раунде.

5 Если только реагенты не являются особо крупными или неудобными предметами.

6 Некоторые боевые маневры считаются эквивалентами атаки, а не отдельным действием. В таких случаях они могут применяться при одиночной атаке, атаке с разбега, при полной атаке (один или несколько раз) или даже при внеочередной атаке. Другие маневры являются отдельными действиями.

7 Эффекты применения черты указываются в ее описании.

без оружия считается несмертельным. Атаки без оружия всегда считаются атаками одноручным оружием (для расчета штрафов за бой парным оружием и т. п.).

Нанесение смертельного урона: Перед атакой вы можете заявить, что намерены наносить смертельный урон, но тогда на вашу атаку налагается штраф –4. Если у вас есть черта Мастер кулачного боя, вы можете наносить смертельный урон безоружными ударами без штрафов к атаке.

Дистанционные атаки: Вы можете атаковать дистанционным оружием любую цель в пределах максимальной дистанции оружия и на линии видимости. Максимальная дистанция для метательного оружия — пять шагов дистанции, для стрелкового — десять шагов дистанции. У некоторых видов оружия максимальная дистанция меньше — это указывается в их описании.

Естественные атаки: Так называются любые атаки естественным оружием вроде когтей и зубов. Естественным оружием можно атаковать любого противника в зоне досягаемости (обычно 5 футов). Такие атаки совершаются с вашим полным модификатором атаки и наносят урон, зависящий от их типа (плюс модификатор Силы).

Вы не получаете дополнительных естественных атак за высокий БМА. Вместо этого вы, вне зависимости от БМА, получаете по дополнительной атаке за каждую конечность или иную часть тела, которой можно провести атаку, в соответствии с вашей видовой принадлежностью или способностью, дающей вам возможность совершать такие атаки. Если у вас только одна естественная атака (например, укус, но не две атаки одинаковым естественным оружием вроде когтей), вы добавляете к урону от этой атаки полуторный модификатор Силы.

Некоторые виды естественного оружия — например, хвосты и крылья — считаются вспомогательными. Атаки вспомогательным естественным оружием совершаются с БМА –5. Они наносят урон в зависимости от своего типа, и вы можете прибавлять к нему только половину модификатора Силы. Вы вправе сочетать естественные атаки с атаками оружием и безоружными ударами, если для них используются разные конечности. К примеру, вы не можете одновременно атаковать когтями и длинным мечом в той же руке. Когда вы сочетаете атаки таким образом, все естественные атаки считаются вспомогательными, производятся с БМА –5 и добавлением только ½ модификатора Силы.

Такие черты, как Мультиатака (см. «*Бестиарий*»), могут снизить эти штрафы.

Несколько атак: Если персонаж способен совершать несколько атак в раунд, то ему для их проведения требуется совершить действие полной атаки (см. «Действия полного хода»).

Стрельба или метание в гущу боя: Если вы стреляете или метаете оружие в цель, вовлеченную в ближний бой, то получаете штраф –4 к атаке. Два персонажа считаются вовлеченными в ближний бой, если они являются противниками и контролируют клетки друг друга. Находящийся без сознания или иным образом обездвиженный персонаж не считается вовлеченным в ближний бой, если его кто-нибудь не атакует прямо в этот момент.

Если ваша цель (или ее часть, в случае очень больших целей) находится хотя бы в 10 футах от ближайшего дружественного существа, вы не получаете штраф –4 к атаке, с кем бы она при этом ни сражалась.

Если ваша цель на две ступени больше, чем сражающиеся с ней ваши союзники, то штраф к атаке уменьшается до –2. По цели, которая хотя бы на 3 ступени больше ваших друзей, можно стрелять без штрафов.

Прицельная стрельба: Если у вас есть черта Прицельная стрельба, то вы во всех описанных выше случаях атакуете без штрафов.

Уход в защиту как основное действие: Вы можете сражаться осторожно, совершая одиночную атаку. При этом вы получаете +2 к КБ до начала своего следующего хода, но штраф –4 ко всем атакам в этом раунде.

Критические удары: Если при атаке вы получаете 20 на d20, то всегда попадаете по цели вне зависимости от ее КБ. При этом у вас также есть шанс нанести критический удар, но для этого его надо подтвердить. Подтверждение — это проверка, которая проводится точно так же, как предыдущая атака, с теми же самыми модификаторами. Если атака-подтверждение успешна, попадание становится критическим ударом (получать при этом еще раз 20 на d20 вовсе не обязательно). В случае провала броска для подтверждения попадание остается обычным.

При критическом ударе вы несколько раз бросаете игральные кости для определения урона (добавляя все полагающиеся модификаторы) и складываете результаты всех бросков. Число бросков зависит от критического множителя. Обычно он равен ×2 (т. е. кости для определения урона бросают два раза). Если не указано иного, диапазон критического удара равен 20 (т. е. вы наносите критический удар, только если на d20 выпадает 20).

Исключение: Урон за точность (например, от плутовской атаки исподтишка) и урон за особые свойства оружия (например, *огненное*), выраженный в игральных костях, которые бросают в дополнение к основному урону, при критическом ударе не умножается.

Расширенные критические диапазоны: Критический диапазон может быть равен не только 20. В этом случае вы наносите критический удар, даже если на d20 выпало меньшее число. Однако если на кости выпало не 20, автоматическим попаданием это не является. Если на d20 выпало число из критического диапазона, но атака не попала по цели, критическим ударом она стать не может.

Иные критические множители: У ряда видов оружия критический множитель больше, чем ×2 (см. главу 6).

Заклинания и критические удары: Заклинание, попадающее при успешной атаке, может нанести критический удар.

Если применение заклинания не требует атаки любого типа, нанести критический удар оно не может. Если заклинание причиняет урон характеристике или вызывает потерю характеристики (см. приложение 1), урон или потеря при критическом ударе удваиваются.

АКТИВАЦИЯ ВОЛШЕБНОГО ПРЕДМЕТА

Хотя большинство волшебных предметов активировать не нужно, некоторые все же этого требуют — например, зелья, свитки, жезлы, скипетры и посохи. Если не сказано иначе, активация предмета — основное действие.

Предметы для завершения заклинаний: Применение предметов такого типа (см. стр. 490) эквивалентно сотворению заклинания. Оно требует концентрации и провоцирует внеочередные атаки. Если ваша концентрация нарушается, заклинание тратится впустую. Такие предметы можно активировать, как при оборонительном сотворении заклинаний.

Предметы для активации заклинаний, активации использованием или с волшебным словом: Применение всех этих предметов не требует концентрации и не провоцирует внеочередных атак.

СОТВОРЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Для сотворения большинства заклинаний нужно одно основное действие. Такие заклинания можно творить и до, и после того, как вы предпримете сопутствующее действие.

Примечание: При сотворении заклинания вы сохраняете свой модификатор Ловкости к КБ.

Компоненты: Чтобы сотворить заклинание со словесным (С) компонентом, вы должны быть способны говорить ясно. Если вам заткнули рот или вы находитесь в зоне действия заклинания *тишина*, сотворить такое заклинание вы не сможете. Глухой заклинатель, пытаясь сотворить заклинание со словесным компонентом, в 20% случаев тратит его впустую.

Чтобы сотворить заклинание с жестовым (Ж) компонентом, вы должны быть способны шевелить хотя бы одной рукой. Такое заклинание нельзя сотворить, если вы связаны, находитесь в захвате или у вас заняты обе руки.

Чтобы сотворить заклинание с реагентом (Р), фокусирующим энергию предметом (Ф) или сакральным фокусирующим энергию предметом (СФ), вам нужны соответствующие предметы, указанные в описании чар. За исключением особо сложных случаев, их извлечение считается свободным действием. Если в описании заклинания не указана стоимость реагента или фокусирующего предмета, то считается, что они у вас есть, если у вас при себе сумка с реагентами.

Концентрация: Чтобы применить заклинание, вам надо сконцентрироваться. Если вы неспособны сконцентрироваться, значит, вы не можете сотворить заклинание. Если вы начали творить заклинание, но что-то вам помешало, вам надо пройти проверку концентрации, чтобы не потратить заклинание впустую. СЛ этой проверки зависит от того, что именно угрожает нарушить вашу концентрацию (см. главу 9). При провале заклинание просто развеивается. Если вы подготавливаете заклинания, оно исчезает из списка подготовленных. Если вы творите их без подготовки, то оно вычитается из вашего дневного запаса несмотря на то, что вы не сотворили его.

Концентрация на поддержке заклинания: На некоторых заклинаниях надо постоянно концентрироваться, чтобы они продолжали работать. Концентрация на заклинании — это основное действие, которое не провоцирует внеочередных атак. Все, что может нарушить вашу концентрацию, когда вы творите заклинание, способно нарушить ее и при поддержании. Если концентрация нарушена, заклинание прекращает действовать.

Время сотворения заклинания: Большая часть заклинаний для сотворения требует одного основного действия. Такие заклинания начинают работать немедленно, в тот же ход.

Внеочередные атаки: Обычно вы провоцируете внеочередную атаку, когда творите заклинание на контролируемой врагом клетке. Если вы получаете урон от такой атаки, то должны совершить проверку концентрации (СЛ 10 + полученный урон + круг заклинания); при провале заклинание тратится впустую. Заклинания, которые требуют быстрого действия, не провоцируют внеочередных атак.

Оборонительное сотворение заклинаний: Такой способ сотворения заклинания не провоцирует внеочередных атак. Однако оно требует проверки концентрации (СЛ 15 + круг заклинания × 2). В случае провала заклинание тратится впустую.

Заклинания, требующие прикосновения: Многие заклинания имеют дистанцию «касание». При сотворении такого заклинания надо коснуться цели. Это можно попытаться совершить прямо в раунд сотворения заклинания в качестве свободного действия. Вы можете при этом перемещаться как до сотворения заклинания, так и между сотворением и прикосновением, а также после сотворения и прикосновения. Себя или союзника вы можете коснуться без особых сложностей, но чтобы коснуться противника, вам надо по нему попасть.

Атаки касанием: Наложение на противника заклинания с дистанцией «касание» считается вооруженной атакой и не провоцирует внеочередных атак. Само сотворение заклинания, однако, их провоцирует. Атаки касанием бывают двух типов: в ближнем бою и дистанционные. Обоими типами также можно наносить критический удар, если само заклинание наносит урон. КБ вашего противника от атак касанием не включает модификаторы брони, щита и естественной брони. Все модификаторы Ловкости и размера, а также бонусы отражения применяются как обычно.

Удержание заряда: Если вы не разряжаете заклинание (см. главу 9) в тот же раунд, когда его творите, вы можете сколько угодно держать в руке заряд и пытаться раунд за раундом попасть по цели атакой касанием в ближнем бою. Если вы при этом касаетесь чего-то или кого-то, даже ненамеренно, то заклинание разряжается. Если вы творите новое заклинание, то старый заряд рассеивается. Вы можете коснуться одного союзника основным действием либо шестерых или менее союзников действием полного хода. Кроме того, удерживая заряд, вы можете совершать обычную атаку без оружия или атаку естественным оружием. В этом случае вы не считаетесь вооруженным и провоцируете внеочередные атаки. Если ваши атаки без оружия или атаки естественным оружием обычно не провоцируют внеочередных атак, это не меняется и при любых атаках с удержанием заряда. Попав, вы наносите обычный урон своей атакой без оружия или естественным оружием, при этом заклинание разряжается в цель. При промахе вы продолжаете удерживать заряд.

Дистанционные атаки касанием в бою: Некоторые заклинания позволяют вам совершить дистанционную атаку касанием. Такие «атаки» включены в процесс сотворения заклинания и не требуют отдельного действия. Дистанционная атака касанием провоцирует внеочередные атаки даже при оборонительном сотворении заклятия. Если не сказано иного, удерживать заряд таких заклинаний невозможно.

Прекращение действия заклинания: Прекращение работы заклинания — это основное действие, которое не провоцирует внеочередных атак.

Начало и завершение действия полного хода

Вы можете в качестве основного действия начать действие полного хода и закончить его на следующий раунд, совершив еще одно основное действие. Вы не можете таким образом начать или закончить полную атаку, атаку с разбега, бег или отступление.

Глухая оборона

Вы можете в качестве основного действия уйти в глухую оборону. При этом вы получаете +4 (уклонение) к КБ на 1 раунд. Ваш КБ повышается в начале этого вашего действия. Вы не можете сочетать глухую оборону с уходом в защиту или с применением Защитной стойки. Находясь в глухой обороне, вы не способны совершать внеочередные атаки.

Применение особых способностей

Чаще всего применение особой способности требует основного действия, но встречаются и исключения.

Псевдозаклинания (Пс): Подобно заклинаниям, псевдозаклинания требуют концентрации и провоцируют внеочередные атаки. Если концентрацию нарушить, то псевдозаклинание не срабатывает, а попытка его применения засчитывается. Для сотворения большинства псевдозаклинаний требуется основное действие, если в описании не сказано иначе.

Оборонительное применение псевдозаклинания: Вы можете применять псевдозаклинания оборонительно, как и заклинания. Если проверка концентрации (СЛ 15 + круг заклинания × 2) провалена, псевдозаклинание не срабатывает, а попытка его применения засчитывается.

Сверхъестественные способности (Св): Применение сверхъестественных способностей обычно требует совершения основного действия (если в описании не сказано иначе). Применение таких способностей не нуждается в концентрации, его нельзя прервать, и оно не провоцирует внеочередных атак.

Экстраординарные способности (Экс): Применение экстраординарной способности чаще всего не является действием, поскольку большинство из них срабатывает автоматически, как часть других действий или как реакция. Те из них, что являются действиями, чаще всего требуют основного действия, не требуют концентрации, не могут быть прерваны и не провоцируют внеочередных атак.

Сопутствующие действия

За исключением отдельных случаев применения навыков, связанных с перемещением, большая часть сопутствующих действий не требует проверок.

Перемещение

Простейшее перемещение — это передвижение на количество футов, равное вашей скорости. Если вы совершаете в свой ход такое перемещение, вы не можете сделать широкий шаг.

Многие нестандартные способы перемещения также попадают в эту категорию, включая лазание (с ¼ обычной скорости) и плавание (с ¼ обычной скорости).

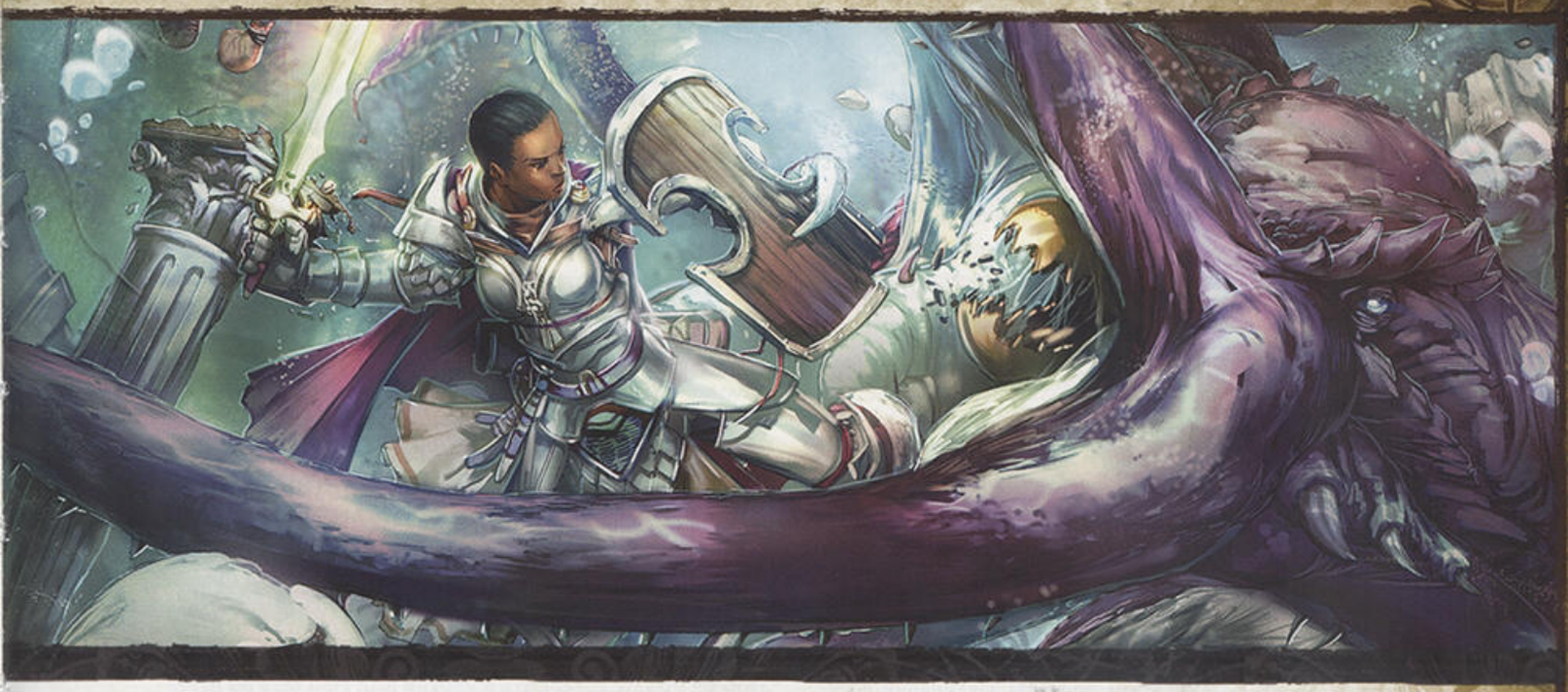
Ускоренное лазание: Вы можете в качестве сопутствующего действия лазать с половиной вашей обычной скорости и со штрафом –5 к проверке Лазания.

Перемещение ползком: Вы можете в качестве сопутствующего действия проползти 5 футов. Это провоцирует внеочередные атаки всех противников, в чьей зоне досягаемости вы проползаете. Ползущий персонаж считается распластанным и должен совершить сопутствующее действие, чтобы встать. Это действие также провоцирует внеочередную атаку.

Направление или перенаправление заклинания

Некоторые заклинания позволяют вам перенаправлять их эффекты на новые цели или области после того, как вы их сотворите.

Перенаправление заклинания требует совершения сопутствующего действия, не требует концентрации и не провоцирует внеочередных атак.



ВЫХВАТЫВАНИЕ ОРУЖИЯ ИЛИ УБИРАНИЕ ЕГО В НОЖНЫ

Выхватывание оружия для применения в бою или убирание его, чтобы освободить руки, требует совершения сопутствующего действия. Это же относится к другим подобным оружию предметам вроде жезлов, если вы носите их в удобной досягаемости. Если предмет находится в сумке или ином труднодоступном месте, используйте действие «операции с предметами». Если у вас БМА +1 или выше, вы можете выхватить оружие (свободное действие), совершая в это же время обычное перемещение. Если у вас есть черта Парное оружие, вы можете выхватить два полуторных или одноручных предмета оружия за время, за которое обычно выхватывают один.

Выхватывание снаряда для стрелкового оружия (стрел, болтов или ядер для пращи) или сюрикенов является свободным действием.

ОПЕРАЦИИ С ПРЕДМЕТАМИ

Обычно перемещение предметов и иные простые операции с ними требуют сопутствующего действия. К ним относятся вынимание вещи из сумки или убирание ее туда, перетаскивание тяжелого предмета, поднимание вещи с земли и открывание незапертой двери. Примеры таких действий и пометки, провоцируют ли они внеочередные атаки, приведены в таблице «Действия в бою» на стр. 199.

ПОСАДКА В СЕДЛО И СПЕШИВАНИЕ

Чтобы вскочить в седло или спешиться, нужно совершить сопутствующее действие.

Быстрая посадка в седло и быстрое спешивание: Пройдя проверку Верховой езды со СЛ 20, вы можете вскочить в седло или спешиться в качестве свободного действия. В случае провала процесс требует сопутствующего действия. Вы не можете пытаться быстро спешиться или вскочить в седло, если у вас в этом раунде нет возможности совершить сопутствующее действие, чтобы вскочить в седло или спешиться обычным образом.

НАДЕВАНИЕ И СНИМАНИЕ ЩИТА

Надевание щита на руку так, чтобы он давал модификаторы к КБ, а также снимание его, чтобы освободить руку, требует совершения сопутствующего действия. Если у вас БМА +1 или выше, вы можете надеть или снять щит (основное действие), совершая в это же время обычное перемещение.

Выронить из рук ненадетый щит — свободное действие.

ВСТАВАНИЕ

Вставание из положения лежа (распластан) требует совершения сопутствующего действия и провоцирует внеочередные атаки.

ДЕЙСТВИЯ ПОЛНОГО ХОДА

Действие полного хода занимает весь ход персонажа и не позволяет совершить ни основное действие, ни сопутствующее. Однако если вы в рамках этого действия не перемещались, то можете совершить широкий шаг.

ПОЛНАЯ АТАКА

Если благодаря высокому БМА (о том, что это такое, см. в главе 3), наличию оружия во второй руке или по иным причинам вы способны предпринять больше одной атаки в раунд, вы можете совершить их, прибегнув к действию полного хода. Вам не нужно заранее указывать все цели своих атак: вы можете делать это по мере того, как узнаете результаты предыдущих.

Совершая полную атаку, вы можете из всех перемещений предпринять только широкий шаг — до, после или между

атаками. Если у вас несколько атак благодаря высокому БМА, вы их производите в порядке убывания модификатора атаки. Если вы сражаетесь парным оружием, то можете начинать атаковать с любой руки; если двусторонним оружием, то любым его концом.

Выбор между одиночной и полной атакой: Совершив первую атаку и увидев ее результат, вы можете, если еще не двигались, отказаться от всех оставшихся атак и предпринять сопутствующее действие. Если вы уже сделали широкий шаг, вы не можете использовать это сопутствующее действие для перемещения, но можете предпринять что-то другое.

Уход в защиту как действие полного хода: Вы можете уйти в защиту в начале полной атаки. При этом вы получаете штраф –4 ко всем атакам в этот раунд и +2 (уклонение) к КБ до начала своего следующего хода.

Сотворение заклинания

На создание заклинания со временем сотворения 1 раунд уходит полный ход. При этом эффекты заклинания вступают в силу точно перед началом вашего следующего хода (в следующем раунде). После этого вы можете действовать как обычно. Заклинание, сотворение которого занимает 1 минуту, срабатывает перед началом вашего хода 1 минуту спустя, и в течение каждого из этих 10 раундов вы тратите на сотворение заклинания полный ход. Все эти действия должны совершаться подряд и без перерывов, иначе заклинание не сработает.

Когда вы творите заклинание в течение одного раунда или дольше, вы продолжаете произносить слова, делать жесты и концентрироваться до начала своего хода в соответствующем раунде. Если вы до этого момента теряете концентрацию, заклинание тратится впустую. Вы провоцируете внеочередные атаки, только когда начинаете творить заклинание, даже если весь процесс потом длится раунд или дольше. Пока вы творите заклинание, вы не контролируете соседние с вами клетки. В остальном сотворение заклинания в течение полного хода работает так же, как сотворение его в качестве основного действия.

Применение метамагии: Чародеи и барды творят метамагические заклинания (т. е. заклинания, измененные метамагической чертой) дольше, чем обычные. Если обычное время сотворения заклинания — основное действие, то его метамагическая версия для чародея или барда — действие полного хода (черта Быстрое заклинание сокращает время сотворения до быстрого действия). Обратите внимание, что это не то же самое, что заклинание со временем сотворения 1 раунд: при сотворении в течение полного хода заклинания все же срабатывают в тот же раунд, в который вы начали их творить, и вам не нужно продолжать произносить слова, делать жесты и концентрироваться до начала своего следующего хода. Если время сотворения заклинания больше раунда, применение метамагии увеличивает его на одно действие полного хода.

Жрецы и друиды также медленнее творят метамагические версии исцеления ранений, нанесения ранений и призыва. Для спонтанных метамагических заклинаний время сотворения в одно основное действие увеличивается до действия полного хода, а более длинное — на 1 действие полного хода.

Перемещение на 5 футов по пересеченной местности

Иногда ваше перемещение оказывается затруднено настолько, что вы не можете сдвинуться даже на 5 футов (1 клетка). В этом случае вы вправе потратить полный ход, чтобы переместиться на 5 футов (1 клетку) в любом направлении, в том числе по диагонали. Хотя такое перемещение похоже на широкий шаг, оно им не является и провоцирует внеочередные атаки по обычным правилам.

Бег

В качестве действия полного хода вы можете бежать, но при этом не можете совершать широкий шаг. При беге вы перемещаетесь по прямой линии на свою учетверенную скорость (на утроенную, если вы облачены в тяжелый доспех). Если у вас нет черты Бегун, вы при этом теряете положительный модификатор Ловкости к КБ. Вы можете бежать количество раундов, равное вашей Выносливости, а после этого, чтобы продолжать бег, вам надо каждый раунд проходить проверку Выносливости (начальная СЛ 10, сложность возрастает на 1 с каждым следующим раундом). В случае провала вы должны прекратить бег и не сможете его продолжить, пока не отдохнете в течение 1 минуты (10 раундов). Во время отдыха вы неспособны двигаться быстрее, чем шагом.

Вы не можете бегать по пересеченной местности или если не видите, куда двигаетесь.

Скорость бега человека без нагрузки — примерно 13 миль в час.

Применение особых способностей

Для применения одних особых способностей нужно основное действие, для других — полный ход. Подробнее смотрите в описании конкретных особенностей и способностей.

Отступление

Отступление из боя занимает полный ход. При этом вы можете переместиться на расстояние, равное вашей удвоенной скорости. Клетка, с которой вы начинаете отступление, считается не контролируемой никем из видимых вами противников, и вы не провоцируете внеочередных атак при уходе с этой клетки. Однако вы провоцируете внеочередные атаки невидимых существ. Вы не можете отступать, если вы слепы. В раунд отступления вы не можете делать широкий шаг.

Если в процессе отступления вы выходите из другой контролируемой клетки, то провоцируете внеочередные атаки по обычным правилам. Вы не можете при отступлении

использовать вид передвижения, для которого у вас не указана базовая скорость.

Несмотря на название действия, вы не обязаны при отступлении полностью выходить из боя.

Ограниченное отступление: Если ваши действия в раунде ограничены одним основным, вы можете в качестве основного действия отступить. При этом вы перемещаетесь на расстояние, равное вашей скорости.

СВОБОДНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Совершение свободных действий не занимает времени, но количество таких действий в раунд может быть ограничено. Они редко провоцируют внеочередные атаки. Некоторые распространенные виды свободных действий перечислены ниже.

ПРЕКРАЩЕНИЕ КОНЦЕНТРАЦИИ

Вы можете перестать концентрироваться на заклинании в качестве свободного действия.

ВЫПУСКАНИЕ ИЗ РУК ПРЕДМЕТА

Чтобы выронить из рук предмет себе под ноги или на соседнюю клетку, достаточно свободного действия.

ПАДЕНИЕ НА ПОЛ

Вы можете упасть или быстро лечь на своей клетке (в положение «распластан») в качестве свободного действия.

КОРОТКАЯ ФРАЗА

Обычно вы можете что-то быстро сказать даже не в свой ход. Произнесение длинных тирад не укладывается в свободное действие.

БЫСТРЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Быстрое действие занимает очень мало времени, но требует больше усилий, чем свободное. Вы способны выполнить в ход одно быстрое действие без ущерба для прочих действий, и в этом быстрое действие походит на свободное. Однако за ход нельзя совершить больше одного быстрого действия. Вы можете предпринять быстрое действие в любой момент, когда способны совершить свободное. К быстрым действиям обычно относятся: сотворение заклинаний, применение черт или активация волшебных предметов.

СОТВОРЕНИЕ БЫСТРОГО ЗАКЛИНАНИЯ

В качестве быстрого действия вы можете сотворить быстрое заклинание (см. черту Быстрое заклинание) или любые чары, время сотворения которых — свободное или быстрое действие. Каждый раунд можно применять только одно такое заклинание, и на него не распространяется ограничение на одно заклинание в раунд. Сотворение заклинания посредством быстрого действия не провоцирует внеочередных атак.

ПРЕРЫВАЮЩЕЕ ДЕЙСТВИЕ

Подобно быстрому действию, прерывающее занимает очень мало времени, но требует большего расхода сил, чем свободное. В отличие от быстрого действия, прерывающее можно предпринять в любой момент — даже в чужой ход. Так, сотворение заклятия *плавное падение* — прерывающее действие, а значит, его можно совершить в любой момент.

Применение прерывающего действия в свой ход аналогично применению быстрого действия и приравнивается к таковому. Если вы предпринимаете прерывающее действие не в свой ход, вы не можете после этого применять другое быстрое или прерывающее действие до конца своего следующего хода (то есть прерывающее действие «отнимает» быстрое или прерывающее действие от вашего следующего хода). Когда вы застигнуты врасплох, применять прерывающее действие нельзя.

ПРОЧИЕ ДЕЙСТВИЯ

Описанные ниже действия требуют разного количества времени или работают по особым правилам.

ШИРОКИЙ ШАГ

Широким шагом вы можете переместиться на 5 футов в течение любого раунда, когда не совершаете иных перемещений. Широкий шаг никогда не провоцирует внеочередные атаки. Нельзя делать больше одного широкого шага в раунд; также нельзя делать широкий шаг в том же раунде, когда вы перемещаетесь на любое расстояние. Широкий шаг предпринимается до или после любых иных действий в раунде, а также между ними. Его нельзя совершить, если ваше движение замедлено из-за пересеченной местности или темноты. Существо, чья скорость равна 5 футам или меньше, не может делать широкий шаг, поскольку в этом случае даже перемещение на такое маленькое расстояние требует совершения сопутствующего действия.

Широкий шаг нельзя совершить с помощью способа перемещения, для которого у вас не указана базовая скорость.

ПРИМЕНЕНИЕ ЧЕРТЫ

Одни черты предполагают совершение определенных действий в бою. Другие не являются действиями сами по себе, а лишь дают преимущества, когда вы делаете что-то, что и так умеете. Третьи не предназначены для применения в бою вовсе. Подробнее об этом вы можете прочитать в описании конкретных черт.

ПРИМЕНЕНИЕ НАВЫКА

Применение большей части навыков требует совершения основного действия, но для некоторых может потребоваться действие полного хода, сопутствующее или свободное действие либо какое-то другое. Подробности смотрите в описаниях конкретных навыков в главе 4.

Ранения и смерть

Пункты здоровья — показатель того, насколько сложно убить вашего персонажа. Сколько бы ПЗ ваш персонаж ни потерял, это никак его не ограничивает, пока количество его ПЗ не упадет до 0 и ниже.

Потеря ПЗ

Чаще всего потеря ПЗ происходит от того, что вашему персонажу наносят смертельный урон.

Что такое ПЗ: Пункты здоровья могут обозначать две разных вещи. С одной стороны, это живучесть персонажа, его способность, получив удар, вставать и идти. С другой стороны, это умение смягчать принимаемые удары, до поры избегая серьезных травм.

Эффекты от урона ПЗ: Полученный урон не мешает вам, пока количество ваших ПЗ не упадет до 0 или ниже. При нуле ПЗ вы оказываетесь едва живы. Если число ваших ПЗ становится отрицательным, но не превышает по модулю значения вашей Выносливости, вы оказываетесь без сознания и при смерти. Когда количество ваших отрицательных ПЗ сравнивается со значением вашей Выносливости или превышает его, вы умираете.

Массированный урон (дополнительное правило): Если вы одномоментно получаете урон, равный половине вашего максимального количества ПЗ или превышающий это число (но не менее 50), и остаетесь в живых, то вы должны пройти испытание Стойкости со СЛ 15. При провале вы умираете вне зависимости от количества оставшихся ПЗ. Если вы получили аналогичный суммарный урон от разных атак или эффектов, но ни один не нанес урона в количестве более половины ваших ПЗ (и не менее 50), правило массированного урона не применяется.

Едва жив (0 пунктов здоровья)

Когда количество ваших ПЗ падает ровно до 0, вы оказываетесь едва живы и ошеломлены.

Вы при этом способны совершать только одно основное либо сопутствующее действие в ход (но не оба сразу и не действия полного хода).

Вы можете без вреда для себя предпринимать сопутствующие действия, но если совершите основное (или любое иное действие, требующее напряжения), то после него получите 1 пункт урона. При этом вы оказываетесь при смерти с –1 ПЗ, если только это действие не увеличило количество ваших ПЗ.

Если в результате лечения количество ваших ПЗ оказывается выше 0, вы снова можете полноценно действовать, как если бы количество ваших ПЗ никогда не опускалось до 0 и ниже.

Вы также оказываетесь едва живы, когда ваше состояние стабилизируется после того, как вы побывали при смерти. При этом у вас может быть менее 0 ПЗ (см. «Стабилизация и выздоровление» ниже).

При смерти (отрицательные ПЗ)

Если число ваших ПЗ становится отрицательным, но не превышает по модулю значения вашей Выносливости, вы оказываетесь при смерти. Персонаж при смерти немедленно оказывается без сознания и не может предпринимать никаких действий.

Находящийся при смерти теряет по 1 ПЗ каждый раунд, пока не умрет или не стабилизируется.

Смерть

Когда количество отрицательных ПЗ персонажа сравнивается со значением его Выносливости или превышает его, персонаж умирает.

Персонаж также умирает, когда его Выносливость падает до 0 из-за эффектов, снижающих значения характеристик или наносящих им урон (см. приложение 1). Некоторые могущественные заклинания, такие как *возвращение к жизни* или *воскрешение*, могут вернуть погибшего к жизни. Подробности см. в главе 9.

Стабилизация и выздоровление

Если количество ПЗ персонажа упало ниже нуля, но сам он при этом еще не умер, он каждый раунд в свой ход должен проходить проверку Выносливости со СЛ 10, чтобы стабилизироваться. Он получает к этой проверке штраф, равный количеству его отрицательных ПЗ, но 20 на d20 всегда означает успех. Уже стабилизировавшийся персонаж не должен совершать эту проверку. При провале персонаж теряет 1 ПЗ.

Находящийся без сознания или при смерти не может ничего сделать, чтобы изменить свою инициативу (и тем отложить свой ход).

Персонажи, получающие продолжительный урон каждый ход (например, от заклятия *кислотная стрела* или вследствие кровотечения), автоматически проваливают все проверки Выносливости для стабилизации. Они теряют 1 ПЗ в раунд в дополнение к урону от эффекта.

Вы можете предотвратить потерю ПЗ и стабилизировать пострадавшего персонажа, совершив проверку Лечения со СЛ 15. Кроме того, любое лечение, восстанавливающее хотя бы 1 ПЗ, стабилизирует находящегося при смерти, и он перестает терять ПЗ.

Если от лечения количество ПЗ персонажа поднялось до 0, он приходит в сознание и становится едва жив. Если от лечения количество ПЗ поднялось до 1 и более, он снова может полноценно действовать, как если бы количество его ПЗ никогда не опускалось до 0 и ниже. Заклинатель при этом снова может пользоваться всеми своими магическими способностями, которые у него были до падения его ПЗ ниже нуля.

Стабилизированный персонаж, получивший помощь целителя или магическое лечение, в конечном счете приходит в сознание и начинает выздоравливать, восстанавливая

ПЗ. Если о персонаже никто не позаботился, его жизнь все еще остается в опасности.

Выздоровление с чужой помощью: Через час после оказания помощи (которая перевела его из состояния при смерти в стабильное) персонаж проходит проверку Выносливости со СЛ 10, чтобы прийти в сознание, со штрафом, равным количеству его отрицательных ПЗ. Пришедшие в сознание персонажи с отрицательным количеством ПЗ считаются едва живыми (см. стр. 206). Если персонаж не пришел в сознание, он каждый час должен снова проходить проверку Выносливости, при этом 20 на d20 всегда означает успех. Даже если персонаж находится без сознания, он восстанавливает ПЗ по обычным правилам.

Он автоматически приходит в себя, когда количество его ПЗ становится равно 1 или более.

Выздоровление без чужой помощи: Тяжело раненный персонаж, оказавшись без помощи, чаще всего умирает — шансов поправиться у него мало. Он так же проходит проверки Выносливости, как и получивший помощь, но при любом провале теряет 1 ПЗ. Не получивший помощи персонаж не восстанавливает ПЗ естественным путем. Придя в сознание, он может один раз в день (после 8 часов отдыха) пройти проверку Выносливости со СЛ 10 и штрафом, равным количеству его отрицательных ПЗ, чтобы начать их восстанавливать. При провале он также теряет 1 ПЗ, но остается в сознании.

ЛЕЧЕНИЕ

Получившие урон персонажи могут восстанавливать ПЗ путем естественного выздоровления или с помощью магического лечения. После восстановления ПЗ персонажа не могут превышать его максимум ПЗ.

Естественное выздоровление: За ночь отдыха (8 или более часов сна) вы восстанавливаете 1 ПЗ за уровень персонажа. Если ваш отдых прерывается, выздоровления этой ночью не происходит. Если вы отдыхаете и днем и ночью в течение 24 часов (соблюдая постельный режим), вы восстанавливаете удвоенное количество ПЗ.

Магическое лечение: ПЗ можно восстанавливать с помощью заклинаний.

Ограничения на лечение: Вы не можете восстановить больше ПЗ, чем потеряли. Даже после магического восстановления ваши ПЗ не могут превышать ваш максимум ПЗ.

Лечение урона характеристикам: Временный урон характеристике снимается со скоростью 1 пункт за ночь отдыха (8 часов) для каждой характеристики. Если вы отдыхаете (соблюдая постельный режим) и днем и ночью в течение 24 часов, вы восстанавливаете по 2 пункта каждой характеристики.

ВРЕМЕННЫЕ ПЗ

Существуют эффекты, дающие персонажу временные ПЗ. Такие ПЗ добавляются к его текущим ПЗ; любой нанесенный персонажу урон сначала вычитается из них. Остаток вычитается из обычных ПЗ. Если эффект, дававший временные ПЗ, заканчивается или рассеивается, любые оставшиеся временные ПЗ пропадают. Поглощенный ими урон не переносится на обычные ПЗ персонажа.

Когда временные ПЗ теряются, их нельзя восстановить, как обычные, даже с помощью магии.

Увеличение Выносливости и текущие ПЗ: Увеличение Выносливости, даже временное, может дать персонажу больше ПЗ, которые при этом не будут временными. Их можно восстанавливать лечением и они не теряются первыми, подобно временным.

НЕСМЕРТЕЛЬНЫЙ УРОН

Несмертельный урон представляет собой повреждения организма, не несущие угрозы для его жизни. Такой урон снимается быстрее смертельного и требует простого отдыха.

Нанесение несмертельного урона: Несмертельный урон можно получить от некоторых атак, а также опасностей вроде жары или усталости. Когда вы получаете несмертельный урон, ведите его учет отдельно, не вычитая из текущего количества ПЗ — это не «настоящий» урон. Когда накопленный вами несмертельный урон становится равен количеству ваших ПЗ, вы оказываетесь ошеломлены (см. ниже), а когда он превосходит количество ваших ПЗ, вы теряете сознание.

Несмертельный урон от смертельного оружия: Вы можете нанести несмертельный урон оружием ближнего боя, которое обычно наносит смертельный, но при этом на вашу атаку налагается штраф –4.

Смертельный урон от оружия, наносящего несмертельный урон: Вы можете применить оружие, наносящее несмертельный урон (например, удар без оружия), для нанесения смертельного урона, но при этом на вашу атаку налагается штраф –4.

Ошеломление и потеря сознания: Когда полученный вами несмертельный урон становится равен количеству ваших текущих ПЗ, вы оказываетесь ошеломлены. При этом вы можете совершать только одно основное или одно сопутствующее действие в ход (а также свободные, быстрые и прерывающие действия). Вы перестаете считаться ошеломленным, когда количество ваших ПЗ становится больше, чем сумма нанесенного вам несмертельного урона.

Когда нанесенный вам несмертельный урон превышает количество ваших ПЗ, вы оказываетесь без сознания и становитесь беспомощны (см. стр. 599).

Заклинатели, оказавшиеся без сознания, сохраняют заклинания, которые у них были до потери сознания.

Если нанесенный существу несмертельный урон равен максимальному (не текущему) количеству его ПЗ, весь несмертельный урон, получаемый им в дальнейшем,

превращается в смертельный. Это не касается существ с регенерацией. Существо с регенерацией продолжает накапливать несмертельный урон, от чего увеличивается время, которое оно пробудет без сознания.

Лечение несмертельного урона: Несмертельный урон лечится со скоростью 1 ПЗ в час за уровень персонажа. Любое заклинание или способность, восстанавливающая ПЗ, параллельно снимает такое же количество несмертельного урона.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ, ПОЗИЦИЯ И ДИСТАНЦИЯ

В игре используются 30-миллиметровые миниатюры: фигурка, соответствующая человеку ростом в 6 футов, имеет в высоту примерно 30 мм. Сторона клетки игрового поля равна одному дюйму, а сама клетка соответствует области площадью 5×5 футов.

ТАКТИЧЕСКОЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Ваша скорость зависит от того, к какому народу вы принадлежите и какой доспех на вас надет (см. таблицу «Тактическая скорость». Без доспехов она равна вашей базовой наземной скорости.

Нагрузка: Персонаж может быть нагружен, если несет много снаряжения, добычу или раненого товарища. При этом он передвигается медленнее обычного (см. главу 7).

Затрудненное перемещение: Участки пересеченной местности, препятствия и плохая видимость могут затруднять перемещение.

Перемещения в бою: Обычно в течение раунда вы можете переместиться на расстояние, равное вашей скорости, и при этом сделать что-то еще (то есть совершить сопутствующее и основное действия).

Если вы только перемещаетесь (используя оба своих действия для движения), то проходите расстояние, равное вашей удвоенной скорости. Если вы тратите раунд на бег, то перемещаетесь с учетверенной скоростью (или с утроенной, если вы облачены в тяжелый доспех). Если вы совершаете любое действие полного хода, то кроме этого можете сделать только широкий шаг.

Бонусы к скорости: Варвар получает +10 футов к базовой скорости, если не облачен в тяжелый доспех. Опытные монахи также имеют повышенную скорость перемещения, если не носят доспехов. Кроме того, многие заклинания и волшебные предметы влияют на скорость персонажа. Всегда учитывайте все эти бонусы до того, как уменьшать скорость персонажа за доспех или нагрузку. Несколько бонусов к скорости одного типа не складываются.

ИЗМЕРЕНИЕ РАССТОЯНИЙ

Все тактические расстояния измеряются исходя из того, что сторона одной клетки соответствует 5 футам.

Диагонали: При измерении дистанции первый диагональный переход считается как 1 клетка, второй — как 2 клетки, третий — как 1, четвертый — как 2 и т. д. Вы не можете двигаться по диагонали за угол (даже делая широкий шаг). Вы можете проскакивать по диагонали мимо существ (даже противников), а также различных препятствий вроде ям.

Ближайшее существо: Если нужно узнать, какую из равноудаленных клеток игрового поля считать ближайшей к вам, определите это случайно, броском кости. То же касается и существ.

ПРОХОД ЧЕРЕЗ КЛЕТКУ

В большинстве случаев вы способны без труда пройти через незанятую клетку. Пересеченная местность и ряд магических эффектов могут замедлять ваше перемещение.

Друзья: Вы можете без проблем переместиться через клетку, занятую дружественным персонажем (только если не атакуете с разбега). При проходе через клетку с дружественным персонажем последний не дает вам укрытия (см. стр. 210).

Враги: Вы не можете двигаться через занятую противником клетку, если только он не беспомощен — в последнем случае вы вправе перемещаться через нее без штрафов. Некоторые существа, в том числе особо крупные, могут быть препятствием даже в беспомощном состоянии. В таких случаях при проходе каждая клетка, на которой располагаются тела таких существ, считается за две.

Окончание перемещения: Вы не можете закончить перемещение на клетке, занятой другим существом, если только оно не беспомощно.

Вторжение: При перемещении вы можете попытаться вторгнуться на клетку противника и пробить себе путь дальше (см. страницу 216).

Акробатика: Персонаж с навыком Акробатика может применить его для прохода через занятую врагом клетку (см. «Акробатика»).

Очень маленькие существа: Существа Крошечного, Миниатюрного или Маленького размера могут входить

Тактическая скорость

Народ	Без доспеха или легкий доспех	Средний или тяжелый доспех
Человек, полуорк, полуэльф, эльф	30 футов (6 клеток)	20 футов (4 клетки)
Дварф	20 футов (4 клетки)	20 футов (4 клетки)
Полурослик, гном	20 футов (4 клетки)	15 футов (3 клетки)

ТАКТИЧЕСКИЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Первое перемещение Валероса составляет 5 футов (1 клетка). Второе — тоже 5 футов, а третье (второе движение по диагонали) — 10 футов. После этого он попадает на участок пересеченной местности и тратит на передвижение по нему 10 футов. К этому моменту (#6) Валерос пройдет 30 футов, и это будет одно сопутствующее действие. Переход на последнюю клетку — по диагонали и пересеченной местности — считается за 15 футов, и чтобы его предпринять в этом раунде, Валеросу потребуется основное действие. Крупный огр перемещается на 20 футов (4 клетки). Огр неспособен срезать угол и должен полностью обходить его, как показано на схеме.

на чужую клетку и проходить через нее. При этом они провоцируют внеочередные атаки.

Клетка, занятая существом на три размера крупнее или мельче: Любое существо может перемещаться через клетку, занятую существом на 3 размера крупнее или мельче него. При проходе через чужую клетку оно провоцирует внеочередные атаки по обычным правилам.

Исключения: Некоторые существа служат исключениями из приведенных выше правил. Если существо полностью заполняет занимаемые им клетки, то через них нельзя проскочить даже при помощи Акробатики и тому подобных способностей.

ПЕРЕСЕЧЕННАЯ МЕСТНОСТЬ И ПРЕПЯТСТВИЯ

На перемещение персонажа может повлиять многое, от густого кустарника до огромных валунов.

Пересеченная местность: Движение могут замедлять самые разные вещи, такие как заросли, груды камней, крутые лестницы.

Каждая клетка пересеченной местности при перемещении по ней считается за две (а при движении по диагонали — за три). По клеткам пересеченной местности нельзя бегать, их нельзя использовать для атаки с разбега.

Если вы достаточно велики и занимаете несколько клеток с разной проходимостью, вы можете двигаться только с той скоростью, которую допускает самая труднопроходимая из них.

На движение летающих и бестелесных существ участки пересеченной местности не влияют.

Препятствия: Подобно пересеченной местности, препятствия могут мешать передвижению. Если препятствие не полностью преграждает путь, то каждая клетка с препятствиями считается за две. Если вы уже неспособны в этом раунде пройти требуемое количество клеток, вы не можете пересечь такую клетку. Для преодоления некоторых препятствий бывает нужно также пройти проверку того или иного навыка.

Некоторые препятствия полностью блокируют перемещение: перебраться через них нельзя, хотя полет или бестелесность в большинстве случаев все же позволяют это сделать.

Протискивание: В некоторых случаях вам приходится протискиваться сквозь узкие места. Вы можете без дополнительных проверок протиснуться через проход вдвое уже занимаемого вами обычно пространства. Каждая клетка перемещения через такое узкое место

считается за две, и пока вы протискиваетесь, вы получаете штраф –4 к атакам и КБ.

Когда крупное существо (занимающее 4 клетки) протискивается через проход шириной в одну клетку, его миниатюра занимает две клетки с центром на линии между ними; миниатюры еще более крупных существ размещаются аналогичным образом.

Можно протискиваться при движении мимо другого существа, но нельзя заканчивать движение на его клетке.

Чтобы протиснуться через проход, более узкий, чем половина занимаемого вами обычно пространства, вам надо совершить проверку Изворотливости. При этом вы не можете атаковать, получаете штраф –4 к КБ и теряете любые модификаторы Ловкости к КБ.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ПО ПЕРЕМЕЩЕНИЯМ

Эти правила касаются сложных ситуаций, связанных с перемещениями.

Случайное завершение движения на клетке, где останавливаться нельзя: Иногда персонаж заканчивает движение на клетке, на которой в принципе нельзя остановиться.

В таких случаях оставьте миниатюру на последней пройденной клетке маршрута, где остановиться можно, или на любой другой, которая находится ближе к цели, чем последняя.

Двойная стоимость перемещения: Если что-то мешает вам передвигаться, стоимость перемещения обычно удваивается. Например, каждая клетка движения по пересеченной местности считается за две, а по диагонали — за три (то есть как две обычные диагонали).

При двойном удвоении стоимости перемещения каждая клетка считается за 4 (6, если по диагонали). При тройном удвоении каждая клетка считается за 8 (12, если по диагонали) и т. д. Это исключение из обычного правила, согласно которому два удвоения соответствуют утроению.

Минимальное перемещение: Как бы сильно вас ни замедляли внешние условия, вы всегда можете потратить полный ход, чтобы переместиться на 5 футов (1 клетку) в любом направлении, даже по диагонали. Это не позволяет вам перемещаться через непреодолимые препятствия или когда вы не можете двигаться совсем.

Такие перемещения провоцируют внеочередные атаки по обычным правилам (несмотря на то, что вы проходите ровно 5 футов, широким шагом это не считается).

БОЛЬШИЕ И МАЛЕНЬКИЕ СУЩЕСТВА В БОЮ

Для совсем маленьких и совсем больших существ существуют особые правила по перемещению и зоне досягаемости.

Маленькие, миниатюрные и крошечные существа: Такие существа занимают меньше одной клетки. Это означает, что на одну клетку их может поместиться больше одного. Маленькое существо обычно занимает пространство в 2,5 фута, и на одну клетку их помещается четверо. Миниатюрных существ на одну клетку может поместиться 25, а крошечных — 100.

Все существа, занимающие меньше одной клетки, обычно имеют природную зону досягаемости 0 — это означает, что они не могут дотянуться до соседних клеток и не контролируют их, так что мимо них можно перемещаться, не провоцируя внеочередных атак. Для ближнего боя им надо входить на клетку противника, обычным образом провоцируя внеочередные атаки; брать в тиски они не могут. Существ на своей клетке они могут атаковать без штрафов.

Крупные, огромные, гигантские и колоссальные существа: Существа размера от крупного и больше занимают больше одной клетки. Обычно их природная зона досягаемости 10 футов и более, так что они могут дотягиваться до противников не только на соседних клетках.

В отличие от тех, кто пользуется длинным оружием, существа с большой природной зоной досягаемости могут атаковать и тех, кто находится на соседних с ними клетках. Как правило, такое существо имеет возможность совершить внеочередную атаку, когда вы к нему подходите, поскольку для атаки вам надо пройти через одну из контролируемых им клеток. Вы не провоцируете такую атаку, если делаете широкий шаг.

Существа крупного и более размера могут применять длинное оружие, чтобы удвоить свою природную зону досягаемости, но при этом они становятся неспособны атаковать на расстоянии своей природной зоны досягаемости или ближе.

БОЕВЫЕ МОДИФИКАТОРЫ

На успешность атаки влияет ряд обстоятельств. Обычно такие обстоятельства дают бонусы или штрафы к броскам атаки или к КБ защищающегося.

УКРЫТИЕ

Чтобы определить, есть ли у цели укрытие от ваших дистанционных атак, выберите один из углов вашей клетки.

Если хоть одна линия, проведенная из этого угла к любому углу клетки цели, проходит через клетку или границу клетки, которая перекрывает линию досягаемости или дает укрытие, либо через клетку, занятую другим существом, то у вашей цели есть укрытие (+4 к КБ).

Если вы атакуете в ближнем бою цель, находящуюся на соседней клетке, и хотя бы одна из проводимых от каждого из углов вашей клетки линий проходит через стену (включая низкую стену), значит, цель имеет укрытие.

Если вы атакуете цель, находящуюся не на соседней клетке (например, длинным оружием), пользуйтесь правилами по укрытиям от дистанционного оружия.

Низкие препятствия и укрытия: Низкое препятствие (например, стенка высотой не более половины вашего роста) дает укрытие, но только существам, находящимся не далее 30 футов (6 клеток) от него. Атакующий может игнорировать эффекты такого укрытия, если он находится к нему ближе, чем цель.

Укрытие и внеочередные атаки: Вы не можете совершить внеочередную атаку, если у противника есть укрытие от ваших атак.

Укрытие и испытания Реакции: Укрытие дает вам +2 к испытаниям Реакции, если источник опасности (например, взрыв) находится по другую сторону укрытия. Помните, что эффекты типа «облако» могут распространяться за углы и от них укрытия не помогают.

Укрытие и проверки Скрытности: Вы можете использовать укрытие, чтобы за ним спрятаться. В отсутствие укрытия для проверки Скрытности требуется плохая видимость (см. ниже).

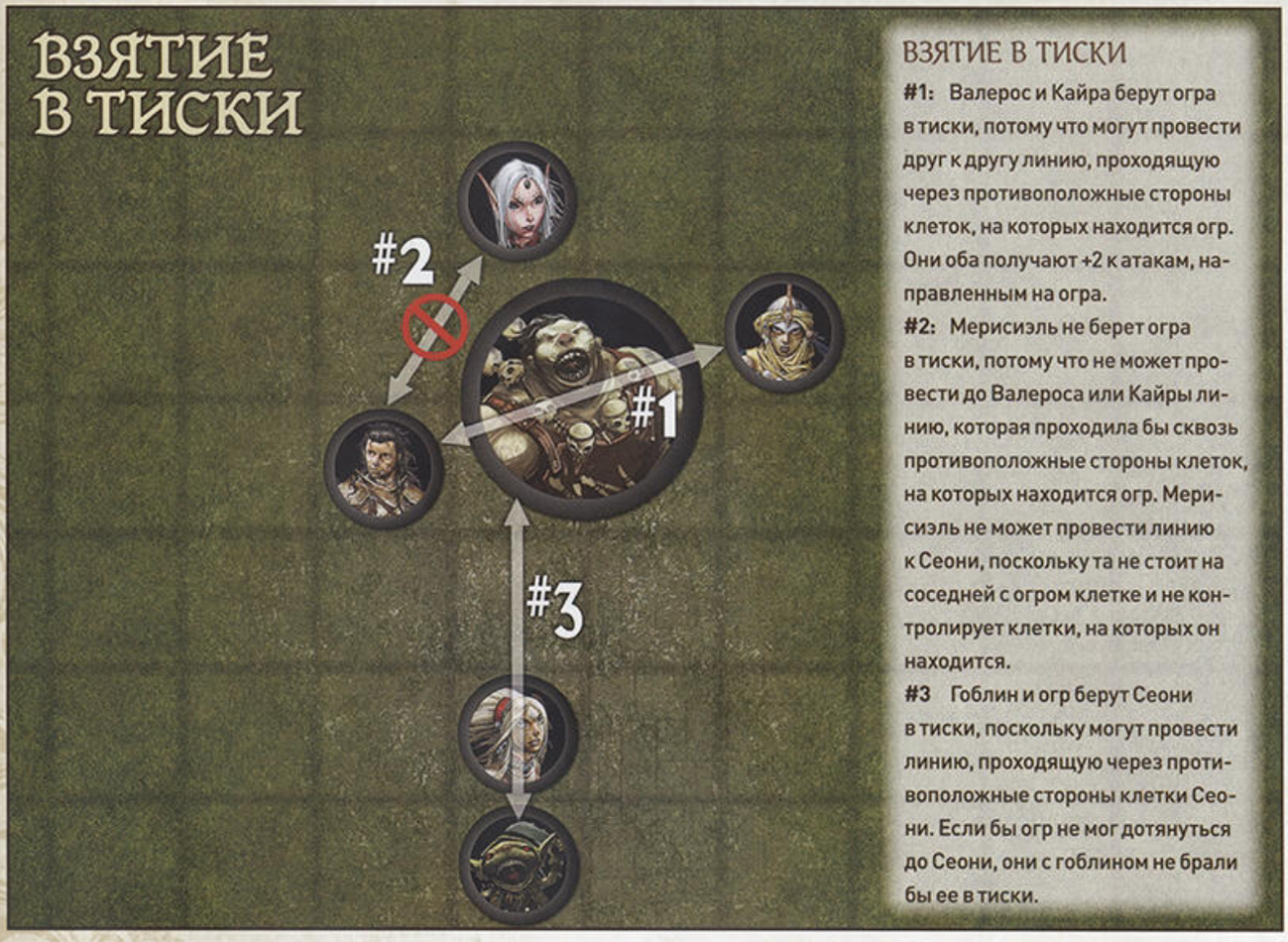
Живое укрытие: Существа, в том числе враги, могут служить укрытием от дистанционных атак, давая вам бонус +4 к КБ. Однако такое укрытие не дает вам преимуществ в испытаниях и не позволяет прятаться за ними.

Крупные существа и укрытие: Для существ, занимающих более одной клетки (5 футов), укрытие определяется несколько иначе. Такое существо может выбрать любую из клеток, которую занимает, чтобы определить, имеет ли противник укрытие от его атак ближнего боя. Атакуя такое существо в ближнем бою,, вы также можете выбрать любую занятую им клетку для определения того, есть ли у него от вас укрытие.

Частичное укрытие: Если существо имеет укрытие, но при этом его видно более чем наполовину, оно получает от укрытия всего +2 к КБ и +1 к испытаниям Реакции. Является ли укрытие частичным, определяет ведущий.

Полное укрытие: Если у вас нет линии досягаемости до цели (то есть вы не можете от своей клетки до клетки противника провести линию, которая не пересекала бы твердую преграду), у нее от вас полное укрытие. Вы не можете атаковать такую цель.

Надежное укрытие: Иногда укрытие дает больше преимуществ к КБ и испытаниям Реакции — например, если это стена с бойницей. В таких случаях модификаторы укрытия удваиваются (до +8 к КБ и +4 к испытаниям Реакции). Существа за надежным укрытием получают преимущества, как от способности Уклонение+, против любого воздействия, которое требует испытания Реакции. Более того, надежное укрытие дает +10 к проверкам Скрытности.



ВЗЯТИЕ В ТИСКИ

#1: Валерос и Кайра берут огра в тиски, потому что могут провести друг к другу линию, проходящую через противоположные стороны клеток, на которых находится огр. Они оба получают +2 к атакам, направленным на огра.

#2: Мерисиэль не берет огра в тиски, потому что не может провести до Валероса или Кайры линию, которая проходила бы сквозь противоположные стороны клеток, на которых находится огр. Мерисиэль не может провести линию к Сеони, поскольку та не стоит на соседней с огром клетке и не контролирует клетки, на которых он находится.

#3 Гоблин и огр берут Сеони в тиски, поскольку могут провести линию, проходящую через противоположные стороны клетки Сеони. Если бы огр не мог дотянуться до Сеони, они с гоблином не брали бы ее в тиски.

ПЛОХАЯ ВИДИМОСТЬ

Чтобы определить, достаточно ли хорошо вам видно цель дистанционной атаки, выберите угол своей клетки. Если любая линия от этого угла к любому углу клетки цели проходит через клетку или границу клетки, ухудшающей видимость, то вы плохо видите цель.

В ближнем бою находящаяся рядом с вами цель плохо видна, только если на всей ее клетке действует какой-то эффект, ухудшающий видимость. Если в ближнем бою цель находится не на соседней с вами клетке, для оценки видимости пользуйтесь правилами для дистанционных атак. Кроме того, некоторые магические эффекты создают плохую видимость для всех атакующих вне зависимости от наличия каких-либо других ухудшающих видимость факторов.

Вероятность промаха из-за плохой видимости: Плохая видимость приводит к тому, что с вероятностью 20% любая, казалось бы, успешная атака на самом деле может оказаться промахом. Нападающий совершает атаку по обычным правилам. Затем, если он попал, защищающийся бросает d%, чтобы избежать попадания. Несколько эффектов, дающих плохую видимость, не складываются.

Плохая видимость и Скрытность: Вы можете использовать плохую видимость, чтобы пройти проверку Скрытности. При других условиях вам нужно укрытие, чтобы спрятаться.

Отсутствие видимости: Если вы можете провести до цели линию досягаемости, но не можете провести линию видимости, то цель вам не видна. Вы неспособны атаковать противника, которого не видите, но вправе ударить по клетке, на которой, по вашему мнению, он находится. Успешная атака по клетке, занятой противником, которого не видно, имеет вероятность промаха 50% (а не 20%, как при плохой видимости). Вы не можете совершить внеочередную атаку, если не видите противника, даже зная, на какой клетке или клетках он находится.

Игнорирование плохой видимости: Плохая видимость защищает не всегда. Темнота или плохое освещение бесполезны, если у вашего противника ночное зрение. Персонажи с сумеречным зрением видят при том же освещении дальше, чем существа без него.

Хотя невидимость полностью скрывает существо от глаз, противники все же могут проходить проверки Внимания, чтобы обнаружить его (противники его все равно не увидят, но могут по косвенным признакам догадаться, где оно находится). Невидимое существо получает +20 к проверкам Скрытности, если оно двигается, и +40, если не двигается.

Разные степени плохой видимости: Те или иные обстоятельства могут влиять на видимость как в лучшую, так и худшую сторону, соответственно изменяя вероятность промаха.

ВЗЯТИЕ В ТИСКИ

В ближнем бою вы получаете к атаке бонус +2 (взятие в тиски), если вашему противнику угрожает кто-то еще с противоположной границы или угла его клетки. В случае сомнений, взяли ли два персонажа в тиски третьего, проведите воображаемую линию через центр клеток, занимаемых обоими атакующими. Если линия проходит через противоположные стороны клетки (включая углы), то противник на ней взят в тиски.

Исключение: Если берущий в тиски занимает более одной клетки, он получает бонус, если любая из занятых им клеток обеспечивает взятие в тиски.

При взятии в тиски считаются только те существа, которые контролируют занятую противником клетку.

Существа с зоной досягаемости 0 футов не могут брать противников в тиски.

БЕСПОМОЩНЫЕ ПРОТИВНИКИ

Беспомощным считается противник, который связан, спит, парализован, находится без сознания или по иным причинам не может о себе позаботиться.

Обычные атаки: Беспомощное существо получает штраф –4 к КБ от атак в ближнем бою. Кроме того, у беспомощных существ Ловкость считается равной 0, что налагает штраф –5 на КБ от всех атак (в сумме это –9 к КБ от атак в ближнем бою и –5 от дистанционных). Беспомощный персонаж всегда считается застигнутым врасплох.

Добивающий удар: Совершив действие полного хода, вы можете нанести беспомощному существу добивающий удар оружием ближнего боя, или, проще говоря, добить его. Можно также использовать для этого лук или арбалет, но обязательно стоять вплотную к цели. Вы автоматически попадаете и наносите критический удар.

Если существо переживает урон, оно должно пройти испытание Стойкости (СЛ 10 + нанесенный урон) и в случае провала умереть. Плут при нанесении добивающего удара также добавляет дополнительный урон от атаки исподтишка.

Нанесение добивающего удара провоцирует внеочередные атаки от всех противников, контролирующих занятую вами клетку.

Нельзя нанести добивающий удар существу, неуязвимому к критическим ударам. Вы можете нанести его существу, которое не видите, но этот процесс занимает два полных хода: первый тратится на то, чтобы «нащупать» существо в пределах клетки, второй — на то, чтобы нанести ему добивающий удар.

Размеры существ, занимаемое пространство и зона досягаемости

Размер существа	Занимаемое пространство*	Природная зона досягаемости*
Крошечный	½ фута	0
Миниатюрный	1 фут	0
Маленький	2,5 фута	0
Небольшой	5 футов	5 футов
Средний	5 футов	5 футов
Крупный (высокий)	10 футов	10 футов
Крупный (длинный)	10 футов	5 футов
Огромный (высокий)	15 футов	15 футов
Огромный (длинный)	15 футов	10 футов
Гигантский (высокий)	20 футов	20 футов
Гигантский (длинный)	20 футов	15 футов
Колоссальный (высокий)	30 футов	30 футов
Колоссальный (длинный)	30 футов	20 футов

* Типичные для существ такого размера. Возможны исключения.

Модификаторы к атаке

Атакующий...	В ближнем бою	На дистанции
Взял атакуемого в тиски	+2	—
Находится выше	+1	+0
Невидим	+2*	+2*
Опутан	–2**	–2**
Потрясен или напуган	–2	–2
Протискивается через узкое место	–4	–4
Распластан	–4	—***
Растерян	–1	–1

* Атакуемый не получает положительных модификаторов Ловкости к КБ.

** Опутанный персонаж также получает штраф –4 к Ловкости, что может влиять на его атаки.

*** Большая часть дистанционного оружия не годится для применения из распластанного положения, однако вы можете пользоваться арбалетами без штрафов.

Модификаторы к КБ

Атакуемый...	В ближнем бою	На дистанции
Беспомощен	–4*	+0*
В захвате (в отличие от атакующего)	+0	+0
В шоке	–2**	–2**
За укрытием	+4	+4
Застигнут врасплох	+0**	+0**
Обездвижен	–4*	+0*
Опутан	+0***	+0***
Оцепенел	–2**	–2**
Плохо виден или невидим	См. «Плохая видимость»	
Протискивается сквозь узкое место	–4	–4
Распластан	–4	+4
Сидит, стоит на коленях	–2	+2
Слеп	–2**	–2**

* Атакуемый теряет бонус Ловкости к КБ.

** Атакуемый не получает положительного модификатора Ловкости к КБ.

*** Опутанный персонаж получает штраф –4 к Ловкости.

ОСОБЫЕ АТАКИ

В этом разделе описываются разнообразные маневры, которые вы можете совершить в бою, помимо обычных атак, применения заклинаний или классовых способностей. Некоторые из этих маневров могут быть частью другого действия (например, атаки) или даже внеочередной атаки.

АТАКА С РАЗБЕГА

Атака с разбега — это особое действие полного хода, при котором вы перемещаетесь на расстояние, равное вашей удвоенной скорости, и атакуете. У атаки с разбега есть ряд ограничений.

Передвижение при атаке с разбега: Вы можете двигаться только перед атакой, но не после нее. Вы должны переместиться не менее чем на 10 футов (2 клетки), но не более своей удвоенной скорости, по прямой в сторону выбранного противника. Если вы перемещаетесь на расстояние, равное вашей скорости или меньшее, и у вас БМА +1 или больше, вы также можете выхватить оружие прямо на ходу. Для разбега вам нужен чистый прямой путь без препятствий или участков пересеченной местности до ближайшей клетки, с которой вы можете атаковать противника. Если это место занято или на нем есть преграда, вы не можете атаковать с разбега, так же как и в случае, если на прямой линии от начала вашего разбега до этой точки есть хоть одна клетка, которая препятствует перемещению, замедляет его, или занята существом (даже союзником). Беспомощные существа атаке с разбега не мешают. Если в начале хода противник не располагается на линии видимости, вы не можете атаковать его с разбега.

Нельзя делать широкий шаг в тот же раунд, в котором вы предприняли атаку с разбега. Если вы можете совершить в свой ход только одно основное действие, то вы вправе атаковать с разбега, но перемещаетесь при этом на расстояние, не превышающее вашу обычную (а не удвоенную) скорость, и неспособны выхватить оружие, если только у вас нет черты Быстрое выхватывание. Вы не можете атаковать с разбега в качестве основного действия, если вы не ограничены одним основным действием в свой ход.

Атака после разбега: После перемещения вы совершаете одну атаку в ближнем бою, получая бонус +2 к ней штраф –2 к КБ до начала своего следующего хода. Разбежавшийся персонаж получает +2 на все попытки тарана противника (см. «Таран» на стр. 215).

Даже если у вас есть дополнительные атаки — например, из-за высокого БМА или парного оружия, — с разбега вы можете атаковать только один раз.

Кавалерийская пика и атаки с разбега: Кавалерийская пика наносит удвоенный урон, когда всадник предпринимает атаку с разбега.

Упирание оружия против атаки с разбега: Копья, трезубцы и другое оружие с особенностью «упираемое» наносит двойной урон, когда оно подготовленным действием выставлено против атакующего с разбега.

БОЕВЫЕ МАНЕВРЫ

Во время боя вы можете проделать ряд маневров, чтобы задержать противника или снизить его боеспособность. Примеры таких маневров — таран, разоружение, захват, вторжение, разрушение и сбивание с ног. Несмотря на то, что с помощью маневров вы делаете самые разные вещи, они все используют похожую механику определения успешности.

Модификатор боевого маневра (МБМ): У каждого персонажа есть такой параметр, как модификатор боевого маневра (МБМ), отражающий его умение проводить маневры в бою. МБМ вычисляется по следующей формуле:

МБМ = БМА + модификатор Силы + особый модификатор размера.

Существа маленького размера и меньше используют при вычислении МБМ свой модификатор Ловкости, а не Силы. Особый модификатор размера для МБМ: крошечный –8, миниатюрный –4, маленький –2, небольшой –1, средний 0, крупный +1, огромный +2, гигантский +4, колоссальный +8. Некоторые черты и особенности дают вам более высокий МБМ для определенных маневров.

Выполнение боевого маневра: Выполняя боевой маневр, вы используете действие, соответствующее данному типу маневра; иногда маневр — часть атаки, полной атаки или внеочередной атаки (и тогда он предпринимается вместо обычных атак), иногда — отдельное действие. Если не указано иного, выполнение боевого маневра против кого-то провоцирует внеочередную атаку от этого оппонента. Если в вас при этом попадают, то наносят обычный урон, а количество этого урона становится штрафом к вашему МБМ. Если цель не может двигаться, без сознания или по иным причинам не может сопротивляться, ваш маневр оказывается автоматически успешным (как если бы вы получили 20 на d20). Если ваша цель в шоке, то вы получаете +4 к боевым маневрам против нее.

Когда вы пытаетесь совершить боевой маневр, вы бросаете d20, как при атаке, но вместо обычного модификатора атаки добавляете МБМ. Вы также добавляете любые модификаторы к атакам, полученные от заклинаний, черт и иных эффектов; они должны быть сочетаемы с тем оружием, которое вы используете для маневра. Сложность маневра всегда равна ЗБМ вашей цели.

Боевые маневры являются подвидом атак, и к ним применяется вероятность промаха за плохую видимость и любые модификаторы, которые могут применяться к атакам.

Защита от боевых маневров: У любого существа есть параметр защиты от боевых маневров (ЗБМ), отражающий его способность сопротивляться боевым маневрам противника. ЗБМ вычисляется по следующей формуле:

ЗБМ = 10 + БМА + модификатор Силы + модификатор Ловкости + особый модификатор размера.

Особые модификаторы размера для ЗБМ: крошечный –8, миниатюрный –4, маленький –2, небольшой –1, средний 0, крупный +1, огромный +2, гигантский +4, колоссальный +8. Некоторые черты и особенности дают вам более высокую ЗБМ от определенных маневров. Существо также добавляет к ЗБМ следующие бонусы: интуитивный, нечистый, отражения, сакральный, ситуативный, уклонения, удачи и боевого духа. К ЗБМ применяются любые штрафы к КБ существа. Застигнутое врасплох существо не добавляет положительный модификатор Ловкости к ЗБМ.

Определение успешности: Если результат вашего маневра равен значению ЗБМ цели или выше него, то маневр проходит успешно и производит соответствующие эффекты. Некоторые маневры (вроде тарана) могут быть успешны в разной степени, в зависимости от того, насколько результат маневра превосходит значение ЗБМ цели. При совершении маневра 20 на d20 всегда является успехом (исключение: освобождение от пут), а 1 на d20 — всегда провал.

ТАРАН

Вы можете пойти на таран в качестве основного действия или совместить его с атакой с разбега вместо обычной атаки. Вы способны протаранить противника, который крупнее вас не более чем на один размер. Суть маневра в том, чтобы оттолкнуть противника назад, не причиняя ему урона. Если у вас нет черты Таран+ или аналогичной способности, то попытка тарана провоцирует внеочередные атаки со стороны того, кого вы тараните.

В случае успеха вы отталкиваете противника назад на 5 футов. За каждые 5 пунктов, на которые ваш маневр превосходит ЗБМ противника, вы можете оттолкнуть его еще на 5 футов. Вы вправе проследовать за противником, если хотите и если у вас осталось для этого достаточно скорости. При провале вы заканчиваете свое перемещение на клетке перед целью.

Противник, который отлетел при таране, не провоцирует при этом внеочередных атак, если только у вас нет черты Таран++. Вы не можете загнать тараном существ на клетку, занятую препятствием или отгороженную стенкой. Если там находится другое существо, то вы должны немедленно попытаться протаранить и его тоже. За каждое такое дополнительное существо вы получаете штраф –4 к попытке тарана. При успехе вы можете и дальше отталкивать всех существ на расстояние, равное самому низкому из результатов ваших маневров. Например, воин тараном отталкивает гоблина на целых 15 футов, но на пути в 5 футах стоит еще один гоблин. Тогда воин совершает вторую попытку маневра. Когда по результатам второй попытки оказывается, что он способен оттолкнуть второго гоблина на 20 футов, воин может продолжать отталкивать их обоих еще на 10 футов (потому что первого гоблина герой отталкивает максимум на 15 футов, 5 из которых этот гоблин уже пролетел).

РАЗОРУЖЕНИЕ

Вы можете вместо обычной атаки в ближнем бою попытаться разоружить противника. Если у вас нет черты Разоружение+ или аналогичной способности, попытка разоружить врага провоцирует по вам его внеочередную атаку. Вы получаете штраф –4 к попыткам разоружить врага, если вы сами без оружия.

При успехе вашего маневра противник роняет один предмет по вашему выбору (даже если держит его двумя руками). Если результат вашей проверки выше ЗБМ цели на 10 или больше, она роняет все, что у нее было в обеих руках (но не больше двух предметов, даже если у вашей цели больше двух рук). Если вы провалили попытку на 10 и более, то роняете оружие, которым пытались разоружить противника. Если вы разоружили противника, будучи сами без оружия, вы имеете право оставить его оружие у себя в руках.

ЗАХВАТ

В качестве основного действия вы можете попытаться взять врага в захват, ограничив его возможности в бою. Если у вас нет черты Захват+ или аналогичной способности, попытка взять противника в захват провоцирует по вам его внеочередную атаку. Гуманоиду для захвата нужны две руки; если хоть одна из них занята, вы получаете штраф –4 на этот маневр. При успехе и вы, и противник оказываетесь в захвате (см. приложения). Если вы успешно берете в захват того, кто находится не рядом с вами, переместите его на соседнюю с вами свободную клетку (если такой клетки нет, попытка захвата проваливается). Хотя находящимися в захвате считаетесь вы оба, инициатор захвата может отпустить противника (свободное действие) и таким образом снять состояние «захват» с обоих. Если вы не отпускаете противника из захвата, то вам нужно каждый раунд использовать основное действие для еще одной проверки захвата, чтобы удерживать захват. Если вашей жертве не удалось вырваться, то в последующие раунды вы получаете +5 (ситуативный) на любые проверки захвата против нее. Когда вы уже схватили цель, любые последующие проверки захвата не только позволяют вам удержать захват, но и параллельно произвести одно из следующих действий.

Перемещение: Вы можете перемещать себя и противника на расстояние, равное половине вашей скорости. В конце передвижения вы помещаете противника на любую соседнюю с вами клетку. Если это опасное место (например, оно находится над ямой или на нем расположена *огненная стена*), противник получает дополнительную попытку вырваться из захвата с бонусом +4.

Урон: Вы можете наносить схваченному урон, как если бы попали по нему своей атакой без оружия, естественным оружием, шипами на доспехах, полуторным или одноручным оружием. Этот урон может быть как смертельным, так и несмертельным.

Обездвиживание: Вы можете обездвижить противника (см. приложение 2). Сами вы считаетесь при этом просто схваченным, но теряете положительный модификатор Ловкости к КБ.

Связывание: Если ваша жертва обездвижена, без сознания или по иным причинам неспособна сопротивляться, вы можете связать ее веревкой. Это работает как обездвиживание, но сложность выпутывания для жертвы равна 20 + ваш МБМ (а не ЗБМ). Веревки каждый раунд поддерживают обездвиживание автоматически. Если вы просто держите жертву в захвате, то также можете попытаться ее связать веревкой, но со штрафом –10 к маневру. Если сложность выпутывания из веревок выше чем 20 + МБМ существа, то оно не может из них выпутаться даже при 20 на d20.

Если вас взяли в захват: Можно попытаться выйти из захвата, совершив в качестве основного действия боевой маневр (СЛ равна ЗБМ противника; это не провоцирует внеочередных атак) или проверку навыка Изворотливости (СЛ равна ЗБМ противника). При успехе вы вырываетесь из захвата и дальше можете действовать как обычно. Вы также способны вместо этого стать инициатором захвата (это означает, что теперь уже противник не может выйти из захвата, не совершив боевого маневра, а вы можете). Вместо того чтобы пытаться выйти из захвата или захватить противника самому, вы также можете предпринять любое действие, для которого не нужны обе руки, — например, сотворить заклинание, совершить одиночную или полную атаку полуторным или одноручным оружием против любого существа в зоне досягаемости, включая то, которое держит вас в захвате. Подробности см. в описании захвата (приложение 2). Если вас обездвижили, вы очень мало что можете предпринять; подробности см. в описании обездвиживания в приложении 2.

Несколько участников: Несколько существ могут взять в захват одного противника. При этом проверку маневра совершает только тот, кто начал первым, а остальные добавляют ему +2 к маневру за каждого участника, успешно совершившего действие помощи товарищу. Можно также помогать товарищу вырваться из захвата: при этом каждый, кто оказывает помощь товарищу, дает ему +2 к боевому маневру.

Вторжение

В качестве основного действия, совершаемого во время движения или атаки с разбега, вы можете вторгнуться на клетку противника и пройти ее насквозь. При этом размер противника не может превышать ваш более чем на одну ступень. Если у вас нет черты Вторжение+ или аналогичной способности, при вторжении на клетку противника

вы провоцируете его внеочередную атаку. При провале вы останавливаетесь на клетке прямо перед ним или на ближайшей свободной, если та занята.

При вторжении противник имеет право просто уклониться и позволить вам проскочить через свою клетку. Если он этого не делает, вы выполняете боевой маневр. В случае успеха вы проходите сквозь клетку противника; если вы получаете результат, на 5 или более превышающий его ЗБМ, то вы при этом еще и сбиваете его с ног (и он считается распластанным). Если у противника больше двух ног, добавляйте +2 к СЛ маневра за каждую дополнительную ногу.

РАЗРУШЕНИЕ

Вместо обычной атаки вы можете попробовать разрушить предмет, который держит или носит ваш противник. Если у вас нет черты Разрушение+ или аналогичной способности, попытка разрушить чью-то вещь провоцирует по вам внеочередную атаку владельца. В случае успеха вы наносите этой вещи урон по обычным правилам. Весь урон, превышающий твердость предмета, вычитается из его пунктов прочности. Если у предмета осталась половина или меньше от его количества пунктов прочности, он считается сломанным (см. приложение 2). Если после нанесенного вами урона у предмета оказывается 0 или менее пунктов прочности, вы выбираете, уничтожить его или нет. Если вы не уничтожаете предмет, он сохраняет 1 пункт прочности и считается сломанным.

СБИВАНИЕ С НОГ

Вместо атаки в ближнем бою вы можете сбить противника с ног при условии, что он крупнее вас не более чем на одну категорию размера. Если у вас нет черты Сбивание с ног+ или аналогичной способности, попытка сбить кого-то с ног провоцирует по вам его внеочередную атаку. Если результат вашего маневра выше ЗБМ противника, последний падает и оказывается распластанным. Если результат ниже на 10 и более, то падаете и оказываетесь распластанными вы. Если у противника больше двух ног, добавляйте +2 к СЛ маневра за каждую дополнительную ногу. Некоторых существ — например, безногих или летающих — сбить с ног невозможно.

БОЙ ВЕРХОМ

Эти правила рассчитаны на конный бой, но применимы также и к разным необычным скакунам вроде грифонов и драконов.

Скакуны в бою: Лошади, пони и даже ездовые собаки могут служить боевыми скакунами. Без специальной подготовки (см. навык Дрессировка) они боятся сражений. Если вы не спешиваетесь с перепуганного животного, то должны совершать каждый раунд проверку Верховой езды со СЛ 20 (сопутствующее действие), чтобы справляться с ним. В случае успеха вы можете после этого предпринять основное действие.

При провале вы тратите действие полного хода и не можете предпринимать ничего до начала следующего.

Ваш скакун действует с вашей инициативой под вашим управлением. Ваша скорость считается по скорости скакуна, но действия на перемещение тратит он.

Лошадь (не пони) является крупным существом и занимает пространство 10 футов (2 клетки) в длину. Для простоты считайте, что в бою вы занимаете те же клетки, что и ваш скакун.

Бой верхом: Совершив проверку Верховой езды со СЛ 5, вы можете управлять своим скакуном коленями и использовать обе руки для атаки и защиты. Эта проверка является свободным действием.

Когда вы атакуете пешее существо размером меньше своего скакуна, вы получаете +1 к атакам в ближнем бою за то, что находитесь выше противника. Если ваш скакун перемещается более чем на 5 футов, вы можете совершить только одну атаку в ближнем бою, но не полную атаку — вам при этом приходится ждать, чтобы скакун приблизился к противнику. С какой бы скоростью ваш скакун ни двигался, вы можете без штрафов атаковать с него в ближнем бою. Если ваш скакун атакует с разбега, вы также получаете за это штраф к КБ. Если в конце разбега вы атакуете, то применяете модификатор атаки с разбега, а если у вас в руках кавалерийская пика — еще и наносите двойной урон (см. «Атака с разбега»).

Вы можете применять дистанционное оружие, когда ваш скакун совершает двойное перемещение, но при этом получаете штраф –4 к атаке. Вы также можете применять дистанционное оружие, когда ваш скакун бежит (с учетверенной скоростью), но со штрафом –8 к атаке. В обоих случаях вы атакуете в тот момент, когда скакун пробежит полпути. Вы также можете совершить полную атаку дистанционным оружием, когда ваш скакун двигается, или использовать свое сопутствующее действие по обычным правилам.

Сотворение заклинаний верхом: Если ваш скакун совершает одно обычное перемещение (со своей скоростью) до или после того, как вы творите заклинание, оно получается у вас без проблем. Если он движется и до, и после этого момента, то вы творите заклинание в условиях тряски и должны пройти проверку концентрации (СЛ 10 + круг заклинания), чтобы не потратить чары впустую. Если скакун бежит (учетверенная скорость), то вы можете сотворить заклинание в момент вплоть до перемещения на расстояние, равное удвоенной скорости, но тряска при этом сильная, и проверка концентрации сложнее (СЛ 15 + круг заклинания).

Если ваш скакун пал в бою: Если под вами погиб скакун, то вам нужно пройти проверку Верховой езды со СЛ 15, чтобы упасть, не получив урона. При провале вы получаете 1d6 урона.

Если вы потеряли сознание: При потере сознания вы в 50% случаев остаетесь в седле (в 75%, если седло кавалерийское). Иначе вы падаете и получаете 1d6 урона. Оставшись без всадника, скакун избегает сражений.

Бой парным оружием

Если у вас в неведущей руке есть оружие, вы можете предпринимать им дополнительную атаку в раунд. При этом вы получаете штраф –6 на обычную атаку или атаки ведущей рукой и –10 на атаки неведущей рукой. Есть два способа снизить этот штраф. Первый — взять в неведущую руку одноручное оружие; в этом случае каждый из штрафов уменьшается на 2 (безоружный удар всегда считается одноручным оружием). Второй — взять черту Парное оружие: она снижает штраф на атаки ведущей рукой на 2, а неведущей — на 6. В таблице «Штрафы за бой парным оружием» показано, как сочетаются эти факторы.

Двустороннее оружие: Вы можете использовать двустороннее оружие, чтобы провести дополнительную атаку неведущей рукой вторым его концом, как если бы дрались парным оружием. Второй конец такого оружия всегда считается одноручным оружием.

Метательное оружие: Вы можете метать оружие двумя руками по тем же правилам. Дротики и сюрикены считаются одноручным оружием, а болас, пилумы, сети и пращи — полуторным.

Штрафы за бой парным оружием

Обстоятельства	Ведущая рука	Неведущая рука
Обычные штрафы	–6	–10
В неведущей руке одноручное оружие	–4	–8
Черта Парное оружие	–4	–4
Черта Парное оружие + в неведущей руке одноручное оружие	–2	–2

Метание жидкостного оружия

Жидкостным называется дистанционное оружие, которое при попадании во что-нибудь твердое ломается или бьется, разбрызгивая или разбрасывая свое содержимое. Применяя такое оружие, вы совершаете дистанционную атаку касанием. Для обращения с таким оружием не требуется особых навыков, и штраф –4 за неумение к нему не применяется. При прямом попадании оно наносит свой основной урон, а также урон брызгами всем, находящимся в 5 футах от цели. Атакуя существо крупного и более размера, выберите целью любую из занимаемых им клеток — брызги поразят существ в 5 футах от этой клетки. Жидкостное оружие не может наносить урон за точность (как при атаке исподтишка). Вы вправе бросить такое оружие на пересечение границ клеток, в этом случае вам надо попасть по КБ 5. При этом все на соседних клетках получают урон брызгами, а основной урон — никто. Вы не можете целиться в пересечение границ клеток, которые занимает существо крупного и более размера.

В случае промаха (неважно, целились ли вы в существо или в пересечение границ клеток) вы бросаете 1d8, определяя, куда именно попали вместо цели. Результат 1 означает недолет (оружие падает на прямой линии между вами и целью, не долетев до нее), 2–8 — прочие направления, описывающие полный круг по часовой стрелке относительно цели, начиная от 1. Затем проведите прямую линию от цели в выпавшем направлении и отсчитайте число клеток, равное шагу дистанции брошенного оружия. Попав мимо цели, жидкостное оружие разбрызгивается, нанося урон брызгами всем на той клетке, на которую упало, а также на соседних.

Помощь товарищу

В бою вы можете помочь товарищу в атаке или защите, отвлекая противника или мешая ему. Если вы способны атаковать в ближнем бою того же противника, что и ваш товарищ, то можете в качестве основного действия помочь товарищу. При этом вы проводите атаку против КБ 10. В случае успеха ваш товарищ получает либо +2 к следующей атаке по этому противнику, либо +2 к КБ против его следующей атаки, если последняя происходит до начала вашего следующего хода. Одному персонажу могут помогать несколько других, и все бонусы от помощи складываются.

Вы также способны в качестве основного действия поддержать товарища каким-то иным образом — например, помочь оправиться от эффектов некоторых заклинаний или совершить проверку какого-то навыка.

Финт

Финт требует совершения основного действия. Чтобы произвести финт, вы должны пройти проверку Блефа со СЛ, равной 10 + БМА вашего противника + модификатор Мудрости противника. Если у противника есть навык Проницательность, то СЛ равна 10 + его модификатор Проницательности, если эта сумма больше. При успехе противник не может применять свой положительный модификатор Ловкости к КБ против вашей следующей атаки по нему, проведенной до конца вашего следующего хода.

На все финты против негуманоидных существ налагается штраф –4; против существ с интеллектом животного (1 или 2) — штраф –8. Против существ, не имеющих Интеллекта, финты не работают. Финты в бою не провоцируют внеочередных атак.

Финты в качестве сопутствующего действия: Черта Финт+ позволяет вам применять финт в качестве сопутствующего действия.

Сдвиг инициативы

В бою существуют способы сдвинуть свою инициативу так, чтобы действовать в другой, более удобный для вас, момент.

Выжидание

Вы можете выждать и не делать ничего до того момента, когда решите снова поучаствовать в событиях. При этом вы добровольно снижаете свою инициативу до конца боя.

Когда позже в тот же раунд наступает ваша инициатива (уже более низкая), вы действуете как обычно. Вы можете заранее указать, когда будете действовать, или просто подождать и объявить о начале своих действий потом, сдвинув свою инициативу на соответствующий момент. Вы не получаете никакой компенсации за время, которое при этом теряете. Вы также не можете при этом прерывать чужие действия (в отличие от подготовленного действия).

Влияние выжидания на инициативу: Ваша инициатива сдвигается к тому значению, на котором вы предприняли новые действия. Если вы дождались своего следующего хода, так и не совершив никаких действий, ваш предыдущий ход теряется, но вы можете выждать снова.

Если вы начинаете действовать на следующий раунд раньше своей прежней инициативы, то ваша инициатива сдвигается соответственно, становясь более высокой. Со своей прежней инициативой вы больше не действуете.

ПОДГОТОВЛЕННОЕ ДЕЙСТВИЕ

Вы можете подготовить действие, чтобы совершить его позже — между своим текущим ходом и следующим. При этом вы используете основное действие и не провоцируете внеочередных атак (но само подготовленное действие может их провоцировать).

Подготовка действия: Вы можете подготовить основное, сопутствующее, быстрое или свободное действие. Для этого вам надо сообщить, какое именно действие вы готовите и при каких именно условиях намерены его совершить. После этого вы можете в любой момент до начала своего следующего хода совершить это действие при соответствующих условиях. Вы успеваете его совершить точно перед тем, как совершится событие, являвшееся его условием. Если условием были действия другого персонажа, вы их таким образом прерываете. После того как вы совершите подготовленное действие, он продолжает свои действия, если может. При этом ваша инициатива сдвигается до конца боя к тому значению, на котором вы предприняли подготовленное действие: вы действуете непосредственно перед тем персонажем, чьи действия стали условием для совершения ваших собственных. Вы можете включить широкий шаг в свои подготовленные действия, но только если вы в этот раунд больше не перемещаетесь.

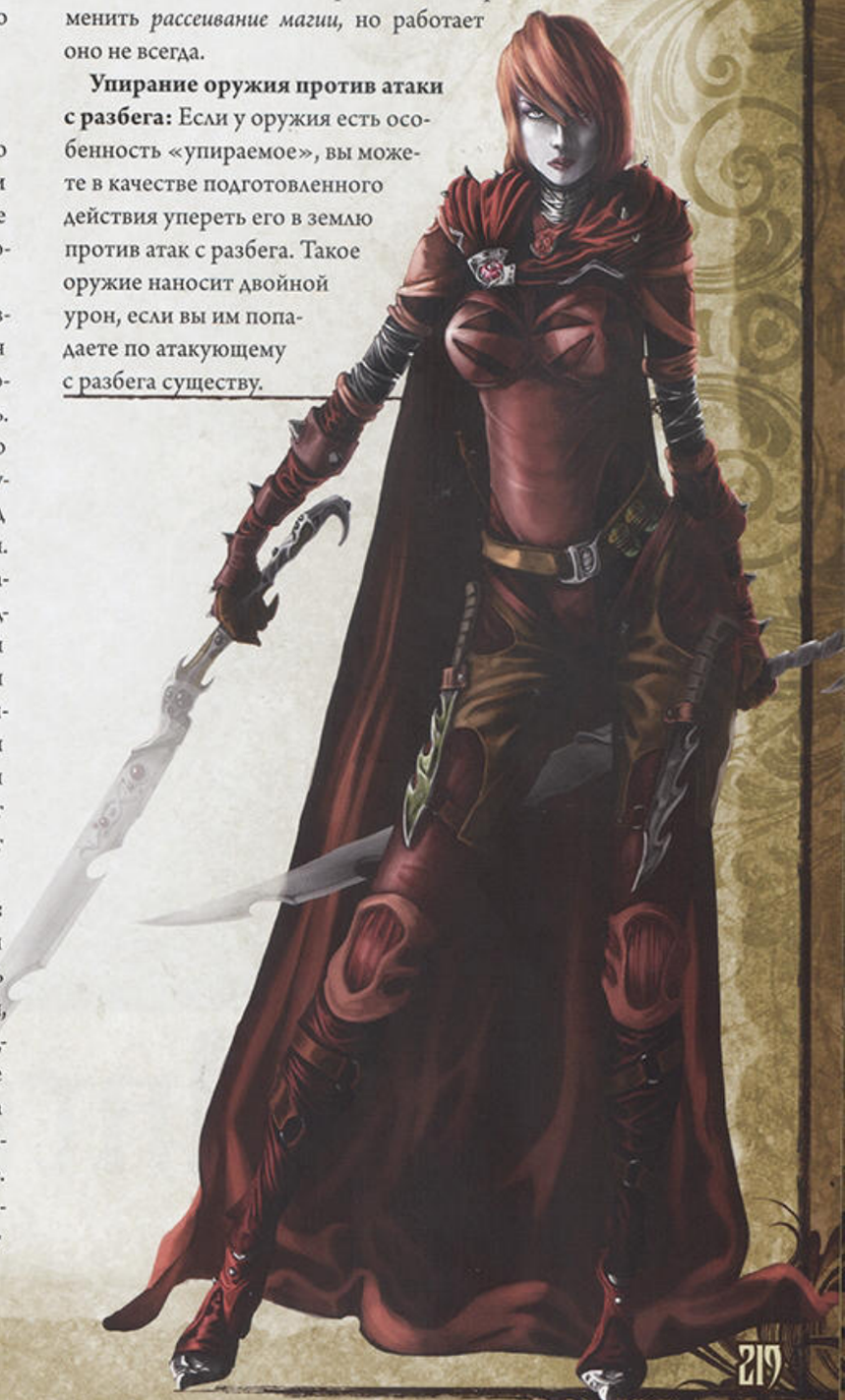
Влияние подготовленных действий на инициативу: Ваша инициатива сдвигается к тому значению, на котором вы совершили подготовленное действие. Если вы дождались своего следующего хода, так и не совершив никаких действий, ваше подготовленное действие теряется, но вы можете подготовить его снова. Если вы совершаете подготовленное действие в следующем раунде до начала своего хода, ваша инициатива сдвигается на соответствующий момент до конца боя; со своей прежней инициативой вы уже не действуете.

Прерывание заклинателей: Вы имеете право подготовить атаку против заклинателя с условием «когда он начнет творить заклинание». Если вы в этот момент нанесете ему урон и он провалит проверку концентрации, то потратит впустую заклинание, которое пытался сотворить.

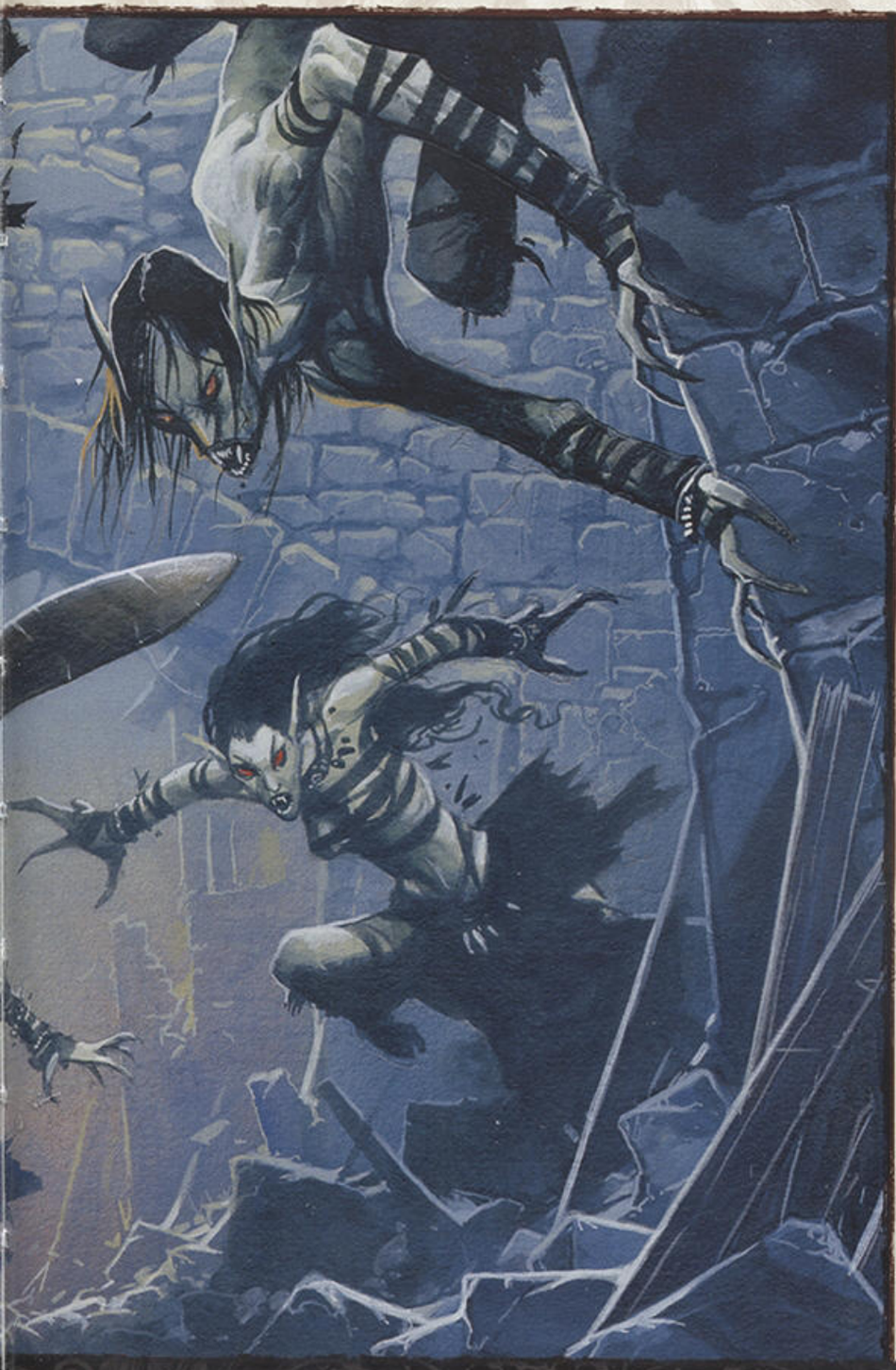
Подготовка контрзаклинания: Вы можете готовить контрзаклинание против другого заклинателя (часто с условием «когда он начнет творить заклинание»). В этом случае, когда он начнет творить заклинание, вы получаете возможность опознать его, совершив проверку Колдовства (СЛ 15 + круг заклинания). В случае успеха, если вы способны сотворить такое же заклинание (и оно у вас подготовлено, если ваш класс этого требует), вы можете применить контрзаклинание и нейтрализовать вражеское. Контрзаклинания работают, даже если одно из заклинаний мистическое, а другое — сакральное.

Можно в качестве контрзаклинания применить *рассеивание магии*, но работает оно не всегда.

Упирание оружия против атаки с разбега: Если у оружия есть особенность «упираемое», вы можете в качестве подготовленного действия упереть его в землю против атак с разбега. Такое оружие наносит двойной урон, если вы им попадаете по атакующему с разбега существу.



Магия



Выпрямив спину, Силэй пристально следила за приближающимися к ней вампирами-прислужниками, и когда первый из них ринулся в атаку, она рассекла его надвое одним ударом меча. Но на место павшего тут же встали двое его собратьев. Хуже того, она чувствовала зловещую ауру множества существ, приближающихся со всех сторон.

«Надеюсь, Эзрен, у тебя еще что-то осталось», — пробормотала Силэй. В этот же миг стоящий за ее спиной пожилой волшебник закончил творить заклинание, и поток испепеляющего жара охватил тела проклятых. Глядя, как вампиры, вопя от боли, поспешно уносят ноги от очищающего пламени, Эзрен ухмыльнулся: «Надеюсь, это тебя устроит?»

Магия — источник невообразимой силы, способной как зажечь крошечный язычок пламени, так и сотрясти саму земную твердь. Заклинанием называют однократный магический эффект. Они делятся на два типа: мистические (заклинания бардов, чародеев и волшебников) и сакральные (заклинания жрецов, друидов, а также опытных паладинов и следопытов). Магический арсенал одних заклинателей сильно ограничен, в то время как другие могут выбирать из огромного числа доступных чар.

Большинство заклинателей вынуждены подготавливать свои заклинания заранее (обычно читая книги или вознося молитвы), но некоторые способны творить заклинания спонтанно, безо всякой подготовки. Несмотря на все эти различия, механика сотворения заклинаний остается практически неизменной для всех.

Сотворение заклинаний

Все заклинания сотворяются одним и тем же образом — будь они мистические или сакральные, подготовленные заранее или примененные спонтанно.

Выбор заклинания

В первую очередь вы должны решить, какое именно заклинание хотите сотворить. Если вы жрец, друид, волшебник, достаточно опытный паладин или следопыт, вы выбираете заклинание из тех, что подготовили заранее и еще не успели потратить (см. раздел «Подготовка заклинаний волшебника» на стр. 235 и «Подготовка сакральных заклинаний» на стр. 238). Если вы бард или чародей, то можете выбрать любое известное вам заклинание, но только если еще не израсходовали свой дневной лимит заклинаний этого или более высокого круга.

Чтобы сотворить заклинание, вы должны иметь возможность говорить (для заклинаний со словесным компонентом), жестикулировать (для заклинаний с жестовым компонентом) и манипулировать реагентами и фокусирующими энергию предметами (если для заклинания нужны реагенты или фокусирующий предмет). Кроме того, заклинатель должен сконцентрироваться.

Если заклинание подразумевает выбор из нескольких различных эффектов, вы делаете этот выбор в момент сотворения заклинания — для этого не нужно подготавливать (или изучать, в случае с бардом или чародеем) несколько разновидностей одного и того же заклинания.

Подготовленное заклинание можно сотворить только один раз. Чтобы сотворить это заклинание еще раз, его нужно подготовить повторно. Если вы подготовили несколько одинаковых заклинаний, каждое из них считается отдельными чарами, которые также можно сотворить только один раз. Если вы бард или чародей, вы можете творить нужное вам заклинание сколько угодно раз, пока не исчерпаете свой дневной лимит на сотворение заклинаний этого или более высокого круга.

Концентрация

Чтобы сотворить заклинание, нужно сконцентрироваться. Если что-то мешает вам, вы должны пройти проверку концентрации: в случае провала заклинание будет потрачено впустую. При проверке концентрации вы бросаете d20, прибавляя к выпавшему результату свой уровень заклинателя и модификатор характеристики, от которой зависит количество доступных вам заклинаний того же типа. Жрецы, друиды и следопыты прибавляют модификатор Мудрости, барды, паладины и чародеи — Харизмы, волшебники — Интеллекта. СЛ проверки концентрации зависит от серьезности отвлекающего фактора и силы заклинания, которое вы в этот момент творите (см. таблицу «СЛ проверок концентрации» на стр. 223). Если эта проверка окажется неудачной, заклинание тратится впустую, как если бы вы успешно сотворили его, но оно не произвело никакого эффекта.

Ранение: Если в процессе сотворения заклинания вы получаете урон, то должны пройти проверку концентрации, СЛ которой равна 10 + полученный урон + круг заклинания, которое вы пытаетесь сотворить. В случае провала заклинание тратится впустую. Такое бывает, только если вам нанесут урон в промежуток времени между началом концентрации и концом сотворения заклинания (например, если время сотворения заклинания равно 1 раунду или более) или если урон является следствием чьей-то реакции на вашу попытку сотворить заклинание (например, если вы подверглись внеочередной или подготовленной атаке).

Если вы получаете продолжительный урон — например, от заклинания *кислотной стрелы* или стоя посреди озера лавы, — считается, что половина этого урона приходится на время сотворения заклинания. Вам нужно пройти проверку концентрации со СЛ 10 + ½ продолжительного урона, полученного последним + круг заклинания, которое вы пытаетесь сотворить. Если это был последний урон, полученный от данного источника, он более не наносится и не нарушает концентрацию.

Заклинание: Если в процессе сотворения заклинания на вас воздействуют другим заклинанием, вы также должны пройти проверку концентрации, в случае провала ваше заклинание будет потрачено впустую. Если отвлекающее вас заклинание наносит урон, СЛ проверки концентрации равна 10 + полученный урон + круг заклинания, которое вы пытаетесь сотворить.

Если же заклинание воздействует на вас иначе, СЛ проверки концентрации равна СЛ испытания против этого заклинания + круг заклинания, которое вы пытаетесь сотворить. Если заклинание не предусматривает испытаний, его СЛ для проверки концентрации рассчитывается так, как если бы испытание имело место (10 + круг заклинания + модификатор характеристики заклинателя).

Захват или обездвиживание: Если вы в захвате или обездвижены и при этом пытаетесь сотворить заклинание, вы должны пройти проверку концентрации (СЛ 10 + МБМ

схватившего/обездвиживающего существа + круг заклинания). Обездвиженные существа могут творить только заклинания без жестовых компонентов.

Тряска: Если вы, к примеру, скачете на лошади, едете в повозке по неровной дороге, плывете в лодке по неспокойной воде или находитесь в трюме корабля, идущего по штормовому морю, и пытаетесь при этом сотворить заклинание, то должны пройти проверку концентрации (СЛ 10 + круг заклинания, которое вы пытаетесь сотворить). В случае провала заклинание тратится впустую.

Сильная тряска: Если вы, к примеру, скачете галопом, мчитесь в повозке по ухабистой дороге, плывете на лодке в бурю или по бурной порожистой речке, находитесь на палубе корабля, идущего по штормовому морю, и пытаетесь при этом сотворить заклинание, то должны пройти проверку концентрации (СЛ 15 + круг заклинания, которое вы пытаетесь сотворить). В случае провала заклинание тратится впустую. Если тряска особенно сильна, как, например, во время землетрясения, СЛ этой проверки возрастает до 20 + круг заклинания, которое вы пытаетесь сотворить.

Плохая погода: Проверку концентрации нужно проходить и при сотворении заклинаний в неблагоприятных погодных условиях. Если эти условия ограничиваются сильным ветром со снегом и/или дождем, СЛ проверки концентрации будет равна 5 + круг заклинания, которое вы пытаетесь сотворить. Если же вокруг бушует снежная или пыльная буря, а ветер то и дело швыряет в лицо мелкий мусор, СЛ будет немного выше: 10 + круг заклинания, которое вы пытаетесь сотворить. Как бы то ни было, при провале проверки концентрации заклинание тратится впустую. Если плохая погода вызвана магией, читайте описание соответствующего заклинания.

Оборонительное сотворение: Чтобы сотворить заклинание, не провоцируя внеочередных атак, вы должны пройти проверку концентрации со СЛ 15 + удвоенный круг заклинания, которое вы пытаетесь сотворить. В случае провала заклинание тратится впустую.

Опутывание: Если вы опутаны сетью или содержимым смоляного кулька (либо находитесь под воздействием заклинания со схожим эффектом) и пытаетесь при этом сотворить заклинание, вы должны пройти проверку концентрации со СЛ 15 + круг заклинания, которое пытаетесь сотворить. В случае провала заклинание тратится впустую.

СЛ проверок концентрации

Обстоятельства	СЛ проверки
Оборонительное сотворение	15 + удвоенный круг заклинания
Ранение	10 + полученный урон + круг заклинания
Получение продолжительного урона	10 + ½ полученного урона + круг заклинания
Воздействие заклинания, не наносящего урона	СЛ испытания против заклинания + круг заклинания
Захват или обездвиживание	10 + МБМ схватившего + круг заклинания
Тряска	10 + круг заклинания
Сильная тряска	15 + круг заклинания
Очень сильная тряска	20 + круг заклинания
Сильный ветер со снегом или дождем	5 + круг заклинания
Сильный ветер с градом	10 + круг заклинания
Плохая погода, вызванная заклинанием	См. описание заклинания
Опутывание	15 + круг заклинания

Контрзаклинания

Любое заклинание можно сотворить в качестве контрзаклинания — при этом оно не производит своего обычного эффекта, а вместо этого нейтрализует заклинание, которое пытается сотворить другое существо. Контрзаклинания действуют, даже если одно из заклинаний сакральное, а другое — мистическое.

Как работают контрзаклинания: Чтобы сотворить контрзаклинание, вы должны выбрать одного из персонажей целью подготовленного действия (см. стр. 219). При этом вы просто выжидаете, когда избранная вами цель попытается сотворить заклинание.

В процессе ожидания вы вполне можете перемещаться с вашей обычной скоростью, поскольку процесс выжидания — это основное действие.

Если цель вашего контрзаклинания пытается сотворить заклинание, немедленно пройдите проверку Колдовства (СЛ 15 + круг заклинания). Эта проверка — свободное действие. В случае провала ваша попытка сотворить контрзаклинание не удается. При успехе вы правильно распознаете заклинание и можете попытаться его нейтрализовать.

Как правило, для этого нужно точно такое же заклинание. Если оно входит в число подготовленных и пока не сотворенных вами заклинаний (или если оно вам известно и вы еще не исчерпали свой дневной лимит заклинаний этого круга), вы можете попытаться сотворить его. В случае успеха (и если цель находится в пределах дистанции этого заклинания), считайте, что оба заклинания (ваше и вражеское) срабатывают, но не производят при этом никакого эффекта.

Нейтрализация метамагических заклинаний: При определении, может ли одно заклинание нейтрализовать другое, метамагические черты в расчет не берутся.

Исключения: Иногда контрзаклинаниями может быть пара совершенно разных заклинаний. Как правило, это заклинания, которые производят диаметрально противоположные эффекты.

***Рассеивание магии* как контрзаклинание:** Обычно *рассеивание магии* можно использовать как контрзаклинание для любого другого заклинания, причем в этом случае необязательно даже предварительно распознавать вражеское заклинание, прибегая к проверке Колдовства. Обратите внимание, что *рассеивание магии*, в отличие от обычного контрзаклинания, срабатывает не всегда (см. описание заклинания).

Уровень заклинателя

Сила заклинания зачастую зависит от уровня заклинателя (УЗ), который его творит. В большинстве случаев УЗ персонажа равен его уровню в классе, давшем ему доступ к этому заклинанию.

При желании вы можете сотворить заклинание, намеренно понизив его УЗ, но не настолько, чтобы его сотворение стало бы невозможным. Все эффекты заклинания при этом соответствуют одному и тому же пониженному УЗ.

Если некое обстоятельство, классовая способность или иная особая способность увеличивает ваш УЗ, это улучшение касается не только эффектов заклинания (дистанции, длительности и/или урона), но и проверки УЗ при преодолении УкМ и проверок рассеивания магии (вам эти проверки будут даваться легче, а вашим врагам, соответственно, труднее).

Провал заклинания

Если вы творите заклинание, эффекты которого неприменимы в текущей ситуации, оно не срабатывает и тратится впустую.

Провал при сотворении заклинания может постичь также персонажа, провалившего проверку концентрации и/или пытающегося сотворить заклинание с жестовым компонентом, облачившись в доспех или взяв в руки щит.

Результат заклинания

Часть эффектов заклинаний привязана к определенной магической школе, а часть встречается в рамках разных школ.

Атака: Использование некоторых заклинаний считается атакой. К ним относятся любые чары, подразумевающие агрессивное воздействие на противника, даже те, что не наносят урона как такового. Атакой также считается проведение энергии, если она причиняет вред хотя бы одному существу, а также все заклинания, которые заставляют противников проходить испытания, наносят урон или причиняют любой другой вред. Заклинания призыва чудовищ и других союзников не считаются атаками, так как никому не причиняют прямого вреда.

Типы бонусов: Бонусы различаются по типу в зависимости от того, что их дает. Важно помнить, что бонусы одного типа обычно не складываются друг с другом: срабатывает только наибольший из бонусов каждого типа (исключением являются бонусы народа, уклонения и большинство ситуативных бонусов — см. «Сочетание магических эффектов» ниже). Для штрафов одного типа применяется тот же принцип — действует только наибольший из штрафов. Впрочем, штрафы в большинстве своем не относятся к определенному типу, а потому просто складываются друг с другом. Бонусы без типа также складываются, если только они не происходят из одного источника.

Воскрешение мертвых: Существует несколько мощных заклинаний, которые могут вернуть погибшего персонажа к жизни.

Когда живое существо умирает, его душа покидает тело, затем — Материальный план, проводит некоторое время в путешествии сквозь Астральный план и наконец находит пристанище в обители своего бога. Если существо при жизни не почитало богов, его душа отправляется в место, соответствующее его мировоззрению. При воскрешении существа из мертвых заклинание находит его душу и возвращает ее в его земное тело. Более подробная информация об иных планах содержится в главе 13.

Отрицательные уровни: Возвращенное к жизни существо обычно получает один или несколько отрицательных уровней. Эти уровни налагают штрафы на большую часть проверок, и снять их можно только заклинанием *восстановление* или подобным. Если существо не может их получить (число отрицательных уровней станет равно или превзойдет его количество КЗ), то вместо этого теряет по 2 пункта

Выносливости за каждый отрицательный уровень, который не получило.

Предотвращение воскрешения: Враги могут предпринять некоторые меры, способные сильно затруднить процесс возвращения павшего персонажа. Так, в отсутствие тела погибшего невозможно применить заклинания *возвращение к жизни* и *воскрешение,* поскольку воскрешать просто нечего. Существо нельзя воскресить, пока его душа находится в плену заклинания *ловушка для души.*

Принудительное воскрешение: Существо нельзя вернуть к жизни, если оно само (точнее, его душа) того не пожелает. Душе всегда становится известно имя персонажа, который пытается ее воскресить, его мировоззрение и (если есть) божество, которому он поклоняется. Душа может не откликаться на зов, если не пожелает.

СОЧЕТАНИЕ МАГИЧЕСКИХ ЭФФЕКТОВ

Заклинания и магические эффекты обычно работают согласно описанию, вне зависимости от того, сколько других заклинаний или магических эффектов воздействует на ту же область пространства или на ту же цель. Если в описании заклинания не сказано обратное, считайте, что ни одно из заклинаний не влияет на срабатывание и действие любых других чар. Впрочем, существует и несколько общих правил взаимодействия некоторых магических эффектов:

Сложение эффектов: Эффекты заклинаний, обеспечивающих бонусы или штрафы к атакам, урону, испытаниям и другим параметрам, обычно не складываются с эффектами того же заклинания. Более того, два модификатора одного типа не складываются, даже если их дают два разных заклинания (см. «Типы бонусов» выше).

Различные типы модификаторов: Бонусы и штрафы, получаемые от двух разных заклинаний, складываются, если они относятся к различным типам. Бонус, не имеющий типа, складывается с любым другим бонусом.

Одинаковые эффекты различной силы: Если на цель или область воздействуют два одинаковых заклинания, срабатывает только самое сильное из них.

Разные эффекты одного заклинания: Некоторые заклинания при повторном применении к одной цели могут давать разные эффекты. При этом, как правило, эффект последнего сотворения подавляет эффекты предыдущих. Обратите внимание, что предыдущие эффекты никуда не исчезают и не рассеиваются — они просто не действуют, пока остается в силе самый новый из них.

Подавленные эффекты: Иногда одно заклинание не рассеивает другое, но делает его бесполезным. Оба заклинания остаются в силе, но эффект подавленного заклинания не применяется.

Одновременное воздействие нескольких заклинаний контроля разума: Иногда количество влияющих на разум заклинаний, примененных к одной цели, просто не имеет значения — например, если заклинания лишают цель возможности действовать. Во всех остальных случаях эти эффекты просто влияют одновременно. Скажем, если разум существа находится под контролем сразу двух заклинателей, оно в меру своих способностей будет подчиняться приказам каждого из них в соответствии с эффектами сотворенных ими заклинаний. Если существо получит противоречащие друг другу приказы, заклинатели должны пройти встречную проверку Харизмы — существо подчинится победителю.

Заклинания с противоположными эффектами: Если два заклинания имеют противоположные эффекты, то они срабатывают, как любые другие, а их эффекты (дающие бонусы, штрафы и т. д.) применяются в порядке наложения заклинаний. Некоторые такие заклинания, однако, нейтрализуют или рассеивают друг друга. Это свойство относится к числу особых эффектов и всегда упоминается в описании соответствующих заклинаний.

Мгновенный эффект: Эффекты заклинаний с длительностью, указанной как «мгновенная», направленных на одну цель, срабатывают по очереди в порядке сотворения заклинаний.

Описание заклинаний

Все заклинания описаны по стандартной схеме, расшифровка и пояснения к которой приведены далее.

Название

Первая строчка в описании любого заклинания — это его наиболее общеупотребительное название.

Школа (подшкола)

Вторая строчка — это школа и подшкола (если школа разделена на подшколы) магии, к которой относится это заклинание.

Почти любое заклинание принадлежит к одной из восьми школ магии. Каждая школа — это группа заклинаний со схожим принципом работы. Существует несколько универсальных заклинаний (*желание, мистическая метка, мелкие фокусы, ограниченное желание* и *постоянство*), не принадлежащих ни к одной из восьми школ.

Школа иллюзии

Заклинания школы иллюзии призваны обманывать чувства и смущать умы других существ. Они заставляют видеть и слышать то, чего на самом деле нет, и вспоминать то, чего никогда не было.

Фикция: Заклинания этой подшколы создают ложные образы. Все, на кого действует такое заклинание, воспринимают одну и ту же иллюзию. Фикция, в отличие от фантазма, — не индивидуальная галлюцинация. Она не может заставить нечто казаться чем-то другим.

Если не сказано обратное, то фикция, имитирующая звуковые эффекты, неспособна воспроизводить осмысленную речь. Даже если осмысленная речь допускается, это должен быть один из языков, известных самому заклинателю. Если вы пытаетесь воспроизвести язык, которого не знаете, результатом станет бессмысленная тарабарщина.

Кроме того, вы не сможете сотворить визуальную копию объекта, внешний вид которого вам неизвестен (то же самое касается любого другого ощущения — достоверно сымитировать его можно, только испытав его лично).

Поскольку фикции и мороки нереальны, они не оказывают на окружающий мир того воздействия, который способны оказать другие типы иллюзий. Фикции и мороки не могут причинять урон предметам и существам, служить опорой, утолять голод, жажду и быть защитой от непогоды. Эти заклинания нужны для того, чтобы сбивать врагов с толку, но бесполезны, если вы хотите нанести им урон.

КБ любой фикции равен 10 + модификатор ее размера.

Морок: Заклинания этой подшколы меняют характеристики объекта с точки зрения его восприятия, влияя на его внешний вид, фактуру, вкус, запах и издаваемые им звуки. Они заставляют этот объект казаться чем-то иным или даже становиться невидимым для окружающих.

Узор: Как и фикции, заклинания этой подшколы создают образы, которые видит каждый, но, в отличие от фикций, узоры не просто изображают что-то, а еще и воздействуют на разум тех, кто их видит. Все узоры относятся к числу заклинаний, воздействующих на разум.

Фантазм: Заклинания, относящиеся к этой подшколе, создают мысленные образы, обычно воспринимаемые только самим заклинателем и целью (целями) его заклинания. Фантазм существует лишь как плод воображения того, на кого воздействует заклинание. Каждый фантазм — это чьято личная галлюцинация, а не ложное изображение, видимое всем и каждому. Иными словами, присутствующие третьи лица его попросту не заметят. Все фантазмы относятся к числу заклинаний, воздействующих на разум цели.

Тень: Заклинания этой подшколы имеют дело с иномирной энергией, а их проявления пусть и отчасти, но вполне вещественны — теневые иллюзии способны взаимодействовать с материальным миром, а урон, который они наносят, вполне реален и ощутим.

Испытания и иллюзии (разоблачение): Существа, сталкивающиеся с иллюзией, обычно не получают возможности пройти испытание и распознать ее истинную природу, пока не выпадет возможность тщательно ее изучить или вступить с ней во взаимодействие.

Успешно пройденное испытание вскроет ложную природу иллюзии, но фикции и фантазмы при этом не исчезают, а просто становятся полупрозрачными и едва различимыми.

Проваленное испытание означает, что персонаж не сумел заметить подвох. Персонаж, который получает очевидное доказательство нереальности иллюзии, успешно проходит это испытание автоматически.

Если хотя бы один из наблюдателей разоблачает иллюзию и сообщает об этом своим товарищам, каждый из наблюдателей получает возможность пройти испытание еще раз с бонусом +4 к проверке.

Школа воплощения

Все заклинания школы воплощения относятся к одной из пяти подшкол. Заклинания этой школы могут перемещать существ из иного плана в ваш собственный (воззвание); создавать различные предметы или эффекты (созидание); лечить (исцеление); являть воплощения предметов, существ или стихий (призывание); в мгновение ока переносить существ или предметы на огромные расстояния (телепортация). Воплощенные существа обычно (хотя и не всегда) подчиняются заклинателю.

Существа и предметы, призванные или перенесенные заклинанием этой школы, не могут появиться внутри другого предмета или существа. Заклинание всегда должно быть направлено на свободный от препятствий участок поверхности, способный выдержать вес призванного или перенесенного предмета или существа.

Существа и предметы, призванные или перенесенные заклинанием этой школы, появляются в пределах дистанции заклинания, но не обязаны оставаться в ней.

Воззвание: Заклинания этой подшколы переносят обитателей иных планов в тот, где находитесь вы сами. Воззвания наделяют существ одноразовой способностью к возвращению на родной план, хотя те же заклинания, как правило, сильно ограничивают круг обстоятельств, при которых существо может эту способность применить. Явившиеся на зов существа действительно погибают, если их убить: в отличие от существ, вызванных магией призывания (см. ниже), они не исчезают и не принимают исходную форму. Длительность воззваний — мгновенная. Заклинатель не держит вызванное существо своей магией, а значит, не может и заставить его исчезнуть, рассеяв собственные чары.

Созидание: Заклинания созидания манипулируют материей, создавая нужные заклинателю предметы или существ. Если длительность заклинания не мгновенна, то воплощенный предмет или существо бесследно исчезнет, как только действие заклинания закончится. Если же длительность заклинания мгновенна, значит, магия является не сутью этого предмета или существа, а лишь инструментом для его сотворения, и срок жизни или присутствия такого предмета или существа не будет зависеть от притока магической энергии.

Исцеление: Некоторые сакральные заклинания школы воплощения способны исцелять существ или даже возвращать их к жизни.

Призывание: Заклинания этой подшколы в мгновение ока призывают предметы или существ. Когда время действия заклинания заканчивается или прерывается, призванное существо немедленно возвращается туда, откуда было призвано; призванные предметы исчезают, только если об этом отдельно сказано в описании заклинания. Исчезает призванное существо в случае, если его убивают или если его ПЗ опускаются до 0 и ниже. Обратите внимание, что существо на самом деле не погибает, хотя прежде, чем его можно будет снова призвать, должно пройти как минимум 24 часа, в течение которых оно полностью восстанавливается и принимает свой прежний облик.

Когда заклинание вызова существа заканчивается или прерывается, заклинания, сотворенные этим существом, также прекращают действовать. Призванное существо не может пользоваться способностями, позволяющими ему самому призывать других существ.

Телепортация: Заклинания, относящиеся к этой подшколе, способны переносить предметы и существ на значительные расстояния. Наиболее мощные из этих заклинаний помогают заклинателю даже посещать иные планы. Если не сказано обратное, телепортирующие заклинания (в отличие

от заклинаний призывания) срабатывают только в одном направлении — их нельзя рассеять и тем самым отменить перемещение.

Телепортация — это мгновенное путешествие сквозь Астральный план. Если астральные путешествия по какой-то причине недоступны, телепортация не сработает.

Школа некромантии

Некромантия манипулирует силами жизни и смерти. Чары, связанные с нежитью, составляют львиную долю заклинаний этой школы.

Школа очарования

Заклинания этой школы воздействуют на разум цели, влияя на ее поведение или полностью его контролируя.

Все заклинания этой школы разбиты на две подшколы и относятся к чарам, воздействующим на разум цели.

Обольщение: Заклинания этой подшколы влияют на то, как цель воспринимает вас. Как правило, в результате их воздействия цель начинает видеть в вас друга.

Принуждение: Эти заклинания так или иначе заставляют цель совершать определенные действия или влияют на работу ее разума. Одни заклинания действуют на цель заранее определенным способом, другие — позволяют вам контролировать ее по своему усмотрению.

Школа превращения

Заклинания этой школы изменяют свойства существ, предметов и явлений окружающей среды.

Полиморфизм: Заклинания, относящиеся к этой подшколе, изменяют ваше физическое тело, придавая ему форму другого существа. Хотя ваш облик и становится практически неотличим от оригинала (+10 к проверкам Маскировки), заклинания полиморфизма не наделяют вас всеми способностями и свойствами существа, облик которого вы принимаете. Вместо этого они, позволяя вам принять облик какого-то конкретного типа существ, изменяют значения ваших характеристик и естественной брони, а также дают некоторые другие преимущества: новые типы перемещения, различные устойчивости и даже новые органы чувств.

Стоит помнить, что, принимая новый облик, вы получаете новые способности, будь они лучше или хуже. Ваша скорость также принимает значение, присущее новому облику. Если новый облик наделяет вас скоростью плавания или рытья, он наделяет вас и способностью дышать в процессе плавания или рытья. СЛ применения любой из этих способностей равна СЛ сотворения заклинания, благодаря которому вы приняли соответствующий облик.

Кроме того, вы получаете естественное оружие, присущее вашему новому облику, и черты, дающие умение им пользоваться. К атакам этим оружием, однако, применяется ваш БМА с учетом модификаторов Силы или Ловкости (в зависимости от ситуации), и именно ваш модификатор Силы влияет на урон от этих атак.

Если заклинание изменяет ваш размер, примените соответствующие модификаторы к вашему КБ, БМА, МБМ и навыку Скрытности. Если не сказано обратное, ваши характеристики при этом не изменяются.

Если не указано иное, заклинания полиморфизма нельзя использовать для того, чтобы принять облик какого-то конкретного существа. Хотя заклинатель и может контролировать некоторые аспекты своей новой внешности, она будет соответствовать внешности некоего усредненного представителя вида. С помощью полиморфизма нельзя принимать облик «усиленного» существа (в том числе созданного при помощи какого-нибудь дополнительного шаблона).

Если заклинание полиморфизма превращает вас в животное, дракона, элементаля, волшебного зверя, растение или вредителя, все ваше снаряжение сливается с вашим новым телом. Предметы, обеспечивающие постоянные модификаторы и не требующие активации, продолжают действовать (исключением станут только бонусы брони и щита). Предметы, требующие активации, нельзя использовать вовсе. Приняв этот облик, вы также лишаетесь возможности использовать заклинания с реагентами (если, конечно, у вас нет черт Заклинания без реагентов или Природная магия), а жестовые и словесные компоненты доступны, только если ваш новый облик позволяет вам говорить и совершать необходимые жесты (как, например, в случае с обликом дракона). Это правило может распространяться и на другие заклинания полиморфизма, если облик, который вы принимаете, сильно отличается от исходного (все спорные моменты разрешает ведущий). Если ваше снаряжение не сливается с телом в процессе превращения, оно автоматически подгоняется под ваши новые размеры.

Под воздействием полиморфизма вы утрачиваете все экстраординарные и сверхъестественные способности (острые чувства, нюх, ночное зрение и т. п.), естественные атаки и типы перемещения, свойственные вашему истинному облику. Кроме того, вы утрачиваете и любые классовые способности, зависящие от вашего изначального облика, но сохраняете те из них, которые прибавляют к вашему облику те или иные черты (как, например, способность некоторых чародеев отращивать когти). Большая часть подобных изменений должна быть логичной и очевидной, но последнее слово в подобных вопросах всегда остается за ведущим.

Одновременно на вас может действовать только одно заклинание полиморфизма. Если вы становитесь целью еще одного заклинания (или активируете способность, позволяющую превращаться в другое существо, например природный облик), вы сами решаете, сохранить ли облик, который дает вам действующее заклинание, или же принять новый. Кроме того, пока вы находитесь под действием заклинания

полиморфизма, на вас не действуют заклинания, изменяющие ваш размер.

Если заклинание полиморфизма направлено на существо меньше небольшого или больше среднего размера, то прежде чем применять изменения, которые диктует его новый облик, измените значения характеристик существа в соответствии с данными из этой таблицы.

Изначальный размер существа	Сила	Ловкость	Выносливость	Конечный размер существа
Крошечный	+6	–6	—	Небольшой
Миниатюрный	+6	–4	—	Небольшой
Маленький	+4	–2	—	Небольшой
Крупный	–4	+2	–2	Средний
Огромный	–8	+4	–4	Средний
Гигантский	–12	+4	–6	Средний
Колоссальный	–16	+4	–8	Средний

ШКОЛА ПРЕГРАЖДЕНИЯ

Школа преграждения специализируется на защитных заклинаниях. Они создают и разрушают материальные или магические барьеры, нейтрализуют магические и физические способности, останавливают незваных гостей и даже изгоняют существ на иные планы.

Если одно заклинание школы преграждения находится в радиусе 10 футов от другого дольше 24 часов, магические поля начинают интерферировать, порождая едва различимые энергетические флуктуации. СЛ их обнаружения при помощи Внимания уменьшается на 4.

Если заклинание школы преграждения создает барьер против определенных существ, такой барьер нельзя использовать как стену для отталкивания этих существ. Попытавшись приблизиться к такому существу, вы ощутите несильное, но явное сопротивление со стороны барьера. Если вы проигнорируете его и двинетесь дальше, заклинание просто рассеется.

ШКОЛА ПРОРИЦАНИЯ

Заклинания этой школы позволяют раскрывать тайны давно забытого прошлого, предсказывать будущее, находить скрытое и видеть сквозь обманчивые покровы магии.

Область действия многих заклинаний прорицания — конус, который направлен туда же, куда смотрит заклинатель. Таким образом, именно заклинатель определяет, какую область пространства исследовать. Обратите внимание, что некоторые заклинания подшколы, направленные на одну и ту же область пространства на протяжении нескольких раундов, позволяют получить дополнительную информацию (см. описание заклинаний).

Тайновидение: Заклинания, относящиеся к этой подшколе, создают невидимый магический сенсор, передающий вам собранную информацию. Если не сказано обратное, этот сенсор обладает той же остротой восприятия, что и вы сами (с учетом заклинаний и других воздействий, для которых вы являетесь целью, а не источником эффекта). При этом сенсор считается отдельным, независимым органом чувств, а потому продолжает функционировать, даже если вы ослепли, оглохли или утратили любой другой канал восприятия.

Существо может заметить сенсор в результате успешной проверки Внимания со СЛ 20 + круг заклинания. Сенсор можно рассеять в любой момент, как если бы это было активное заклинание.

Лист свинца или соответствующая магическая защита препятствует тайновидению. Заклинатель при этом чувствует, что его магия столкнулась с препятствием.

ШКОЛА РАЗРУШЕНИЯ

Заклинания школы разрушения манипулируют магическими энергиями и незримыми источниками силы. Иначе говоря, эти заклинания создают нечто из ничего при помощи чистой магии. Многие из заклинаний этой школы весьма зрелищны и чрезвычайно разрушительны.

[ДЕСКРИПТОР]

Этот параметр, если он есть, указывается в той же строчке, что и школа и подшкола, к которым принадлежит заклинание. Он вводит еще одну классификацию заклинаний. У некоторых заклинаний может быть сразу несколько дескрипторов.

Существуют следующие дескрипторы: кислота, воздух, хаос, холод, тьма, смерть, земля, электричество, зло, ужас, огонь, сила, добро, язык, принципиальность, свет, разум, звук и вода.

Большая часть этих дескрипторов сама по себе не имеет никакого значения и лишь указывает, как данное заклинание будет взаимодействовать с другими заклинаниями, особенностями, необычными существами, носителями различных мировоззрений и т. п.

Языковые заклинания (с дескриптором «язык») требуют понимания осмысленной речи для наложения магических эффектов. Если цель такого заклинания не слышит или не понимает заклинателя, оно тратится впустую.

Заклинания с дескриптором «разум» работают только против существ со значением Интеллекта не ниже 1.

КРУГ

В следующей строчке указывается число от 0 до 9. Это круг заклинания — показатель его относительной мощности. Перед этим числом приводится перечень классов, представители которых имеют теоретическую возможность сотворить это заклинание. Если заклинание подвергает свою цель испытаниям, круг заклинания учитывается при подсчете их СЛ.

КОМПОНЕНТЫ

Строка с перечнем компонентов заклинания указывает, что вы должны сделать в процессе его сотворения. Все типы

компонентов обозначаются аббревиатурами. Фокусирующие энергию предметы и реагенты описываются подробнее. В большинстве случаев вам нет нужды заботиться об этих компонентах — думать нужно лишь о тех, которыми вы по какой-то причине не можете воспользоваться, и тех, что имеют указанную стоимость.

Словесный (С): Словесный компонент — это некая магическая формула, которую вы должны внятно и громко произнести вслух. Заклинание *тишина* или, скажем, кляп лишают возможности говорить, а значит, и творить заклинания с этим компонентом. Оглохший заклинатель при сотворении заклинания со словесным компонентом с вероятностью 20% может ошибиться и потратить его впустую.

Жестовый (Ж): Жестовый компонент — это пассы, точные и выверенные движения рук. Чтобы сотворить заклинание с жестовым компонентом, заклинателю нужна хотя бы одна свободная рука.

Реагент (Р): Материальный компонент или реагент — это некая физическая субстанция (или субстанции), которая расходуется в процессе сотворения заклинания. Если цена материального компонента не указана, значит, ею можно пренебречь. Нет нужды отслеживать наличие реагентов с пренебрежимо малой стоимостью — просто считайте, что при наличии сумки с реагентами у вас имеется любой из них.

Фокусирующий предмет (Ф): Фокусирующий компонент или фокусирующий энергию предмет — это материальный объект, который в отличие от реагента не тратится при сотворении заклинания, а потому может быть использован многократно. Как и в случае с реагентами, если цена фокусирующего предмета не указана, ею можно пренебречь. Считайте, что при наличии сумки с реагентами у вас имеется любой такой предмет.

Сакральный фокусирующий предмет (СФ): Сакральный фокусирующий предмет — это некий предмет, имеющий сакральное значение. Жрецу или паладину сакральным фокусирующим предметом служит символ его религии. Следопыту или друиду — веточка падуба или другого священного растения.

Если запись в строке с компонентами выглядит как Ф/СФ или Р/СФ, значит, для мистической версии этого заклинания потребуется фокусирующий предмет или реагент (часть перед косой чертой), а для сакральной — сакральный фокусирующий предмет (часть после косой черты).

ВРЕМЯ СОТВОРЕНИЯ

Сотворение большинства заклинаний требует 1 основного действия. В некоторых случаях, однако, может потребоваться быстрое действие или целый раунд, а то и больше.

Если указано, что для сотворения заклинания нужен 1 раунд, — это действие, требующее полного хода. Если вы успешно сотворите это заклинание, оно сработает в начале вашего следующего хода, после чего вы сможете действовать как обычно.

Если для сотворения заклинания нужна 1 минута, заклинание срабатывает также в начале вашего хода, но только по прошествии 1 минуты (10 раундов) — все это время в каждый свой ход вы должны тратить полный ход на сотворение этого заклинания. Помните, что все эти действия должны следовать друг за другом из раунда в раунд без перерыва, иначе заклинание будет потрачено впустую.

Пока вы применяете заклинание со временем сотворения не меньше 1 раунда, вы должны успешно поддерживать концентрацию вплоть до момента срабатывания этого заклинания. Если концентрация нарушится, заклинание также будет потрачено впустую.

Заклинания, для сотворения которых нужно быстрое действие, позволяют сотворить более одного заклинания в раунд, но и такое заклинание нельзя творить более одного раза в раунд. Если для сотворения заклинания нужно быстрое действие, попытка его сотворения не провоцирует внеочередных атак.

Обратите внимание, что такие параметры, как цель заклинания, его дистанция, эффект, область действия и т. д., вы задаете лишь в самом конце процесса сотворения — непосредственно перед срабатыванием.

ДИСТАНЦИЯ

Этот параметр заклинания определяет, на каком расстоянии от заклинателя оно может сработать. Подразумевается максимально возможное расстояние между заклинателем и целью заклинания или местом, в котором оно сработает. Обратите внимание, что заклинание срабатывает только в той части области действия заклинания, которая находится в пределах дистанции этого заклинания. Стандартные дистанции описаны ниже.

На себя: Заклинание воздействует только на вас.

Касание: Вы должны коснуться цели, на которую хотите наложить заклинание. Если это заклинание наносит урон, вы можете нанести с помощью этих чар критический удар, как если бы это было оружие. Заклинание получает шанс нанести критический удар при выпадении 20 на d20, а при подтверждении критического удара урон от заклинания удваивается. В некоторых случаях заклинание с дистанцией «касание» можно применить к нескольким целям. Непосредственно перед срабатыванием заклинания вы можете коснуться не более 6 не оказывающих сопротивления целей — это не считается отдельным действием и является завершающей частью процесса сотворения заклинания. Если заклинание позволяет растянуть этот процесс на несколько раундов, прикосновение к 6 целям считается действием полного хода.

Близкая: Максимальная дистанция заклинания равна 25 футам плюс еще 5 футов за каждые два уровня заклинателя.

Средняя: Максимальная дистанция заклинания равна 100 футам плюс еще 10 футов за каждый уровень заклинателя.

Дальняя: Максимальная дистанция заклинания равна 400 футам плюс еще 40 футов за каждый уровень заклинателя.

Неограниченная: Максимальная дистанция этого заклинания не ограничена ничем, кроме рамок плана, на котором находится заклинатель.

Дистанция в футах: Максимальная дистанция некоторых заклинаний имеет фиксированное значение в футах.

НАВЕДЕНИЕ

В зависимости от эффекта, который должно произвести заклинание, вам нужно выбрать, на кого или где оно подействует. Этот пункт описания заклинания определяет, кто или что может стать его целью или на какую область может воздействовать его эффект.

Цель или цели: При сотворении некоторых заклинаний следует указать конкретную цель или цели, которыми могут быть как предметы, так и существа — это уточняется в описании заклинания. Чтобы сделать объект целью заклинания, заклинатель должен видеть или касаться его. Вы не обязаны выбирать цель заклинания до тех пор, пока процесс сотворения заклинания не будет завершен.

Если целью заклинания является сам заклинатель (в графе «Цель» указано «вы сами»), он автоматически проваливает все испытания против этого заклинания, а его УкМ не принимается в расчет — в описании таких заклинаний соответствующие строки просто опущены.

Для некоторых заклинаний в качестве целей можно выбирать только согласных на это существ. Выразить свое желание (или нежелание) персонаж может в любой момент, даже если идет чужой ход, а персонаж застигнут врасплох, связан, парализован, обездвижен, в оцепенении или в шоке, — главное, чтобы он находился в сознании. Существо без сознания по умолчанию считается согласным.

Некоторые заклинания позволяют перенаправлять свой эффект от цели к цели или перемещать область действия заклинания. Это требует совершения сопутствующего действия и не провоцирует внеочередных атак.

Эффект: Некоторые заклинания призывают или создают что-то, а не воздействуют на то, что уже есть.

При сотворении такого заклинания вы должны указать место, где котором появится то, что вы призываете или создаете, — иногда просто направление или примерное расположение, иногда точные границы будущей области действия заклинания. Помните, что дистанция заклинания определяет лишь то, на каком расстоянии от заклинателя может проявиться эффект заклинания, — если этот эффект (скажем, призванное существо) подвижен, его последующие перемещения не ограничиваются дистанцией заклинания.

Луч: Некоторые эффекты проявляются в виде луча. Вы нацеливаете этот луч так, словно это обычное дистанционное

оружие, за исключением того, что в большинстве случаев вам нужно совершить дистанционную атаку касанием, а не простую дистанционную атаку. Как и в случае с дистанционным оружием, при желании вы можете направить луч в темноту или в сторону невидимого существа в надежде поразить цель наугад. Вам не нужно ее видеть, как в случае с «целевыми» заклинаниями, но посторонние существа и предметы вполне могут помешать вам попасть в противника, перекрывая линию видимости или обеспечивая укрытие. Обратите внимание, что если у заклинания-луча указана продолжительность, имеется в виду длительность эффекта, который это заклинание оказывает при попадании, а не время существования самого луча.

Если луч причиняет урон, он имеет шанс нанести критический удар, если на d20 выпадет 20. В случае успешного подтверждения критического удара урон от заклинания удваивается.

Облако: Некоторые эффекты принимают форму дымного или туманного облака, которое распространяется из указанной заклинателем точки. Эта точка должна быть расположена на пересечении границ клеток тактической карты. Расползаясь, заклинание-облако может огибать углы и стены и свободно проникать даже в области, находящиеся за пределами зоны вашей видимости. При подсчете дистанции распространения облака следует учитывать, что оно не проходит сквозь преграды, стоящие у него на пути, а огибает их. Как и персонажи, облако не может двигаться по диагонали при огибании углов. При сотворении заклинания вы должны указать только точку, из которой будет распространяться облако, — нет нужды следить, чтобы на линии досягаемости оказалась вся область действия заклинания.

Область: Некоторые заклинания воздействуют на определенную область. Иногда форма этой области приводится в описании заклинания, но в большинстве случаев она относится к одной из описанных ниже категорий.

Вне зависимости от формы области, вы выбираете только точку, из которой будет распространяться эффект заклинания, но не можете указывать, на кого (или на что) это заклинание подействует, а на кого нет. Эта точка должна располагаться на пересечении границ клеток карты. Чтобы выяснить, окажется ли то или иное существо в области действия заклинания, подсчитайте расстояние до него, как если бы вы подсчитывали дальность перемещения существа или расстояние для стрельбы из дистанционного оружия. Единственное отличие состоит в том, что 5 футов в данном случае — это расстояние не между центрами клеток, а между пересечениями границ клеток карты.

Вы можете считать это расстояние и по диагонали, но помните, что каждая вторая диагональ считается за две клетки. Клетка считается частью области действия заклинания, если в эту область включен ее дальний (от точки) угол. Если в область включен только ближний угол клетки, эффект заклинания на клетку не распространяется.

Взрыв, эманация или облако: Область действия многих заклинаний представляет собой взрыв, эманацию или облако. В любом случае вы указываете только центр области действия заклинания.

Заклинание-взрыв влияет на все, что оказывается в области его действия, в том числе на существ, которых вы не видите. Взрыв не оказывает эффекта на тех, кто имеет полное укрытие со стороны его центра (иными словами, эффект взрыва не может огибать углы). По умолчанию взрыв имеет форму сферы, но для некоторых заклинаний указано, что их эффект принимает форму конуса.

Эманация похожа на взрыв, за исключением того, что ее эффект действует все время, пока длится заклинание. Большая часть эманаций имеют форму сферы или конуса.

Облако действует как взрыв, но может огибать углы. Вы просто указываете центр, и эффект заклинания распространяется во всех направлениях на указанное в описании расстояние. При подсчете дистанции учитывайте все повороты, которые расползающееся облако совершает при огибании препятствий.

Конус, цилиндр, линия, сфера: Область действия заклинания часто имеет определенную форму.

Заклинания-конусы — это нацеленный в любом нужном вам направлении сектор, равный четверти круга; вершина сектора располагается в одном из углов вашей клетки. Большая часть конусов — это взрывы и эманации, неспособные огибать углы и иные препятствия.

При сотворении заклинания-цилиндра вы выбираете точку, которая становится центром горизонтального круга заданного радиуса; эффект заклинания распространяется из этого круга вертикально вниз, образуя, собственно, цилиндр. Таким образом, заклинания-цилиндры игнорируют препятствия, которые могли бы защитить, скажем, от взрыва.

Заклинание-линия исходит из точки, находящейся в одном из углов вашей клетки. Линия бьет по прямой в указанном вами направлении на расстояние, равное дистанции действия заклинания (или пока не упрется в нечто, способное стать помехой для линии досягаемости заклинания). Эффект заклинания воздействует на всех существ, находящихся на клетках, сквозь которые проходит линия.

Область действия заклинаний-сфер имеет форму шара, центр которого находится в указанном заклинателем месте. Сферы могут быть и взрывами, и эманациями, и облаками.

Существа: Эффект таких заклинаний срабатывает не на всю область действия заклинания, а на находящихся в ней существ. Основное отличие от целевых заклинаний состоит в том, что вы не можете выбирать, на кого такое заклинание подействует, а на кого нет. Чаще всего эффект таких чар является сферическим или коническим взрывом.

Многие из таких заклинаний ограничиваются не просто «существами», но, например, «живыми существами», что исключает из списка возможных целей конструкции и нежить.

Предметы: Все как в случае с существами, но только в отношении предметов.

Иное: Область действия заклинания имеет уникальную форму, параметры которой приведены в описании заклинания.

Формируемое (Ф): Если в строчке, описывающей эффект или форму области заклинания, стоит «(Ф)», вы можете придавать заклинанию форму. При формировании заклинания нельзя оперировать фрагментами, линейные размеры которых не достигают 10 футов в любом измерении, — при составлении сложных и нестандартных объемов удобнее всего представлять эти фрагменты как кубы соответствующего размера. Чаще всего подобное нужно при работе с воздушными и водными эффектами.

Линия досягаемости: Это прямая линия без преград, способных воспрепятствовать распространению эффекта заклинания. Таким препятствием зачастую оказывается сплошная преграда (например, стена). Линия досягаемости — это то же самое, что линия видимости для дистанционного оружия, с той разницей, что ей не мешают туман, темнота и другие помехи для видимости.

Цель заклинания всегда должна находиться на линии досягаемости. Если речь идет о месте проявления эффекта заклинания, место должно быть досягаемо целиком; если же область действия заклинания имеет точку-источник, достаточно, чтобы на линии досягаемости была только она.

Заклинания-взрывы, конусы, цилиндры и эманации действуют только на области, существ и предметы, которые находятся на линии досягаемости относительно источника эффекта заклинания (центра сферического взрыва или эманации, вершины конуса или основания цилиндра).

Если в сплошной преграде есть сквозное отверстие размером хотя бы в 1 квадратный фут, она не прерывает линию досягаемости заклинания — этот пятифутовый участок вообще не считается преградой.

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ

Этот параметр указывает, настолько долго действует заклинание.

Указанное время: Зачастую продолжительность заклинания измеряется теми или иными промежутками времени — раундами, минутами, часами и т. д. Когда время выходит, магия рассеивается и заклинание прекращает работать. Если длительность — величина переменная, бросок для ее определения делает ведущий, причем втайне от заклинателя.

Мгновенная: Заклинание срабатывает в момент сотворения, хотя его последствия могут продержаться значительно дольше.

Постоянная: Эффект заклинания длится до тех пор, пока что-нибудь (например, заклинание *рассеивание магии*) не развеет его.

Концентрация: Заклинание остается активным, пока вы продолжаете на нем концентрироваться.

Концентрация — это основное действие, которое не провоцирует внеочередных атак. Все, что способно сбить концентрацию при сотворении заклинания, может нарушить и концентрацию, необходимую для его поддержания. В случае провала проверки концентрации большинство таких заклинаний немедленно рассеивается, однако есть и такие, что продолжают действовать еще некоторое время. Подробнее о концентрации см. стр. 222.

Помните, что вы не можете творить новые заклинания, пока концентрируетесь на поддержании уже сотворенного.

Объекты, эффекты и области: Если заклинание оказывает воздействие непосредственно на существо, это воздействие сохраняется, невзирая на перемещения существа.

Если заклинание создает что-либо, его результат может быть как подвижным, так и неподвижным; в любом случае он может быть уничтожен до того, как истечет отпущенное ему продолжительностью заклинания время.

Если заклинание воздействует на определенную область, его эффект сохраняется до тех пор, пока не истечет время, отпущенное продолжительностью заклинания. На существо, покинувшее область воздействия такого заклинания, тут же перестают действовать его эффекты.

Заклинания касания и удержание заряда: Если вы не разряжаете заклинание с дистанцией «касание» в тот же раунд, в который его сотворили, то в большинстве случаев можете удерживать заряд сколь угодно долго. Если при этом вы творите любые другие чары, удерживаемое заклинание тут же рассеивается.

Некоторые заклинания позволяют в процессе сотворения прикоснуться к нескольким целям. Заряд такого заклинания нельзя удерживать, а всех потенциальных целей этого заклинания вы должны коснуться в один и тот же раунд — в тот, когда заканчивается процесс сотворения этого заклинания.

Срабатывающее / Исчерпаемое: Встречаются заклинания, которые существуют, пока не сработают определенное количество раз или до тех пор, пока то или иное событие не заставит его сработать.

Прекращаемое (П): Если в строчке, описывающей продолжительность вашего заклинания, стоит «(П)», вы можете в любой момент по желанию прекратить его действие.

Чтобы прекратить действие заклинания, вы должны произнести слова отмены, которые обычно являются производными от словесного компонента заклинания. При этом вы должны находиться в пределах области действия заклинания. Если словесного компонента у него нет, значит, оно отменяется особым жестом.

Прекращение работы заклинания — это основное действие, которое не провоцирует внеочередных атак.

Заклинание, для поддержания которого нужна концентрация, по природе своей является прекращаемым, так что вам даже не нужно совершать никаких действий. Все, что нужно, — это в любой момент до окончания своего хода прекратить на нем концентрироваться.

ИСПЫТАНИЯ

Как правило, если заклинание причиняет вред, оно позволяет своим жертвам пройти испытание, чтобы избежать (частично или полностью) его неблагоприятного воздействия. Строка «Испытание» в описании заклинания указывает, какое испытание нужно пройти и что происходит в случае успеха.

Отменяет: Заклинание вообще не срабатывает на объект, который успешно проходит испытание.

Ослабляет: Заклинание срабатывает как обычно, но тот, кто прошел испытание, подвергается ослабленному воздействию.

½: Заклинание наносит урон, но тот, кто прошел испытание, получает только половину этого урона (с округлением в меньшую сторону).

Нет: Заклинание не дает возможности пройти испытание.

Разоблачение: Успешно пройденное испытание позволяет игнорировать эффект заклинания.

(Предмет): Целью заклинания может быть предмет. Предмет получает шанс пройти испытание, только если он волшебный или находится в распоряжении существа, которое надело его, взяло его в руки или иным образом несет его на себе. В этом испытании можно использовать либо модификатор испытания существа, либо модификатор испытания предмета — учитывается то, что выше. Обратите внимание, что не все такие заклинания действуют исключительно на предметы — некоторые могут действовать и на предметы, и на существ. Модификатор каждого из испытаний для волшебных предметов равен 2 + ½ УЗ этого предмета.

(Безвредно): Такое заклинание обычно приносит пользу, а не вред, но его цель может пройти испытание даже в этом случае, если пожелает.

Сложность испытания: СЛ испытания против заклинания равна 10 + круг заклинания + модификатор соответствующей характеристики заклинателя (Интеллект для волшебника, Харизма для барда, паладина или чародея и Мудрость для жреца, друида или следопыта). Помните, что круг заклинания может варьироваться в зависимости от класса, открывающего к нему доступ.

Успешное прохождение испытания: Существо, которое успешно проходит испытание против заклинания, не имеющего явного физического эффекта, смутно ощущает какое-то враждебное воздействие, но при этом не получает возможности распознать его истинную природу. Если существо успешно прошло испытание против сотворенного вами направленного на него заклинания, вы сразу это чувствуете.

Но вы не ощущаете ничего особенного, если существо проходит испытание против заклинания, воздействующего на область или вызывающего/создающего определенный эффект.

Автоматические провалы и успехи: Результат 1 на d20 при испытании — это всегда провал, при котором заклинание может нанести урон также и снаряжению провалившего испытание (см. «Предметы после испытаний» далее). Результат 20 на d20 — это всегда успех.

Добровольный отказ от испытания: Существо может добровольно отказаться от испытания и подвергнуться действию эффекта заклинания в полной мере. Даже персонажи, обладающие УкМ, при желании способны подавить эту свою способность.

Сохранность предметов после испытаний: Если в описании заклинания не сказано обратное, то считается, что снаряжение существа не получает повреждений в результате магической атаки. Однако если при прохождении испытания выпало 1 на d20 (критический провал), один из предметов получает повреждения — если заклинание вообще способно наносить урон предметам. Определите по таблице «Предметы, подверженные магическим атакам», на какие четыре предмета снаряжения заклинание с наибольшей вероятностью могло повлиять, и бросьте кость, чтобы выбрать один из них случайным образом. Этому предмету предстоит пройти испытание против этого заклинания. При провале он получает соответствующий урон.

Если предмет не является волшебным, ни на кого не надет и его никто не держит, шансов пройти испытание он не получает. Ему просто наносится полный урон.

Устойчивость к магии

Устойчивость к магии (УкМ) — это особая защитная способность. Если ваше заклинание воздействует на существо, обладающее УкМ, пройдите проверку УЗ (1d20 + УЗ). Если результат окажется равен значению УкМ или превысит его, заклинание подействует как обычно. УкМ похоже на класс брони, но действует не против оружия, а против магических атак. При проверке УЗ учитывайте все влияющие на этот показатель модификаторы.

Эта строчка (наряду с описанием самого заклинания) указывает, как именно УкМ защищает от этого заклинания. Нередко бывает так, что УкМ действует, если существо является непосредственной целью заклинания, но не срабатывает, если существо входит в область уже действующего заклинания.

Пометки «(предмет)» и «(безвредно)» означают то же, что и в случае с испытаниями. Если персонаж, обладающий УкМ, хочет, чтобы полезное заклинание воздействовало на него безо всяких помех, он может добровольно подавить эту устойчивость (основное действие).

Описание

Этот раздел описывает действие заклинания. Если в одной из указанных выше строк стоит «см. описание», смотреть нужно именно в этот раздел.

Предметы, подверженные магическим атакам

Очередь*	Предмет
1	Щит
2	Доспех
3	Волшебный шлем, шляпа или иной головной убор
4	Предмет в руках (оружие, жезл и т. п.)
5	Волшебный плащ
6	Оружие, убранное в ножны
7	Волшебные наручи
8	Волшебная одежда
9	Волшебные украшения (включая кольца)
10	Все остальное

* От наиболее вероятного к наименее вероятному.

Мистические заклинания

Мистические заклинания творят волшебники, чародеи и барды. Мистические заклинания в сравнении с сакральными обычно выглядят эффектнее и зрелищнее.

Ячейки заклинаний: В таблицах классов персонажей указано, сколько заклинаний каждого круга может сотворить персонаж за один день — иными словами, сколько он имеет ячеек заклинаний. Вместо заклинания указанного круга при желании в ячейке можно подготовить известное вам заклинание любого из более низких кругов — это может быть полезно, к примеру, для заклинателей с недостаточно высокими значениями характеристик.

Подготовка заклинаний волшебника

Уровень волшебника — один из основных факторов, влияющих на количество и круг заклинаний, которые он способен подготовить и сотворить. Высокое значение Интеллекта дает дополнительные ячейки заклинаний. Волшебник может подготовить одно заклинание несколько раз — каждая подготовленная копия при этом занимает отдельную ячейку. Чтобы подготовить заклинание, волшебник должен обладать значением Интеллекта не ниже чем 10 + круг заклинания.

Отдых: Прежде чем приступить к подготовке заклинаний на этот день, волшебник должен хорошо отдохнуть 8 часов. Ему необязательно беспробудно спать все эти восемь часов, но в это время он не должен путешествовать, сражаться, творить заклинания, применять навыки, вести беседы или совершать любые другие действия, требующие физических или умственных усилий. Каждый раз, когда обстоятельства вынуждают волшебника действовать, необходимая продолжительность отдыха увеличивается на 1 час. Кроме того, между последним перерывом и началом подготовки заклинаний также должен пройти как минимум 1 час отдыха. Если персонаж по какой-то причине не нуждается в сне, эти 8 часов он должен просто отдыхать.

Недавнее сотворение/прерванный отдых: Творя заклинания, волшебник тратит силы, и если они не успевают

восстановиться, его дневной лимит заклинаний может уменьшиться. Подготавливая заклинания, волшебник не может ни подготовить заново, ни заменить заклинания, которые он творил менее 8 часов назад, — эти ячейки так и останутся недоступными до следующего восьмичасового отдыха.

Окружающая обстановка: Чтобы подготовить любое заклинание, волшебник должен найти достаточно тихое и комфортное место, в котором он сможет сконцентрироваться. Обстановка необязательно должна быть роскошной. Достаточно, если она будет просто спокойной, — волшебника ничто не должно отвлекать. Концентрация автоматически считается нарушенной, если в процессе подготовки персонаж подвергается воздействию плохой погоды, получает ранение или проваливает испытание. Кроме того, волшебник должен иметь при себе свою книгу заклинаний и располагать источником света — достаточно яркого, чтобы при нем можно было читать. Из этого правила существует только одно исключение: заклинание *чтение магических текстов* волшебник может подготовить даже без книги заклинаний.

Время подготовки заклинаний: Отдохнув, волшебник, стремящийся восполнить дневной лимит чар, должен погрузиться в чтение своей книги заклинаний. Если волшебник хочет подготовить все свои чары, этот процесс займет 1 час. Если волшебник хочет подготовить только какую-то их часть, продолжительность этого периода пропорционально уменьшится. Помните, однако, что подготовка даже одного заклинания не может длиться меньше 15 минут — это минимальный промежуток времени, за который волшебник способен достичь должного состояния концентрации.

Выбор и подготовка заклинаний: Пока волшебник, вооружившись книгой заклинаний, не приступил к обновлению дневного лимита заклинаний, единственными доступными ему заклинаниями остаются те, что он подготовил с прошлого раза и еще не успел сотворить. При обновлении дневного лимита заклинаний волшебник сам решает, какие именно чары он будет готовить.

Если еще не все заклинания, подготовленные в прошлый раз, израсходованы, волшебник может отказаться от любого количества этих заклинаний, чтобы освободить ячейки для новых.

Обратите внимание, что волшебник не обязан сразу заполнять все отпущенные ему ячейки заклинаний. В течение дня он может заполнять их новыми чарами сколько угодно раз, если, конечно, позволят обстоятельства. Но пополнять можно только те ячейки, которые волшебник не использовал в этот день: он не может ни отказаться от уже подготовленного заклинания, чтобы освободить место для нового, ни заменить новым заклинанием уже сотворенное. Для подобных действий необходима свежая голова. Процесс пополнения ячеек занимает как минимум 15 минут — или больше, если волшебник подготавливает больше четверти своего дневного запаса заклинаний.

Сохранение подготовленных заклинаний: Как только волшебник заканчивает подготавливать заклинание, оно, практически завершенное, оседает в его памяти. Волшебник может от него отказаться, освободив место для нового заклинания, либо сотворить его, совершив определенные действия и применив нужные компоненты. Помните, что некоторые события (вроде воздействия волшебных предметов или особых атак некоторых чудовищ) могут попросту стереть подготовленное заклинание из памяти персонажа.

Смерть и сохранение подготовленных заклинаний: Если заклинатель погибает, все подготовленные заклинания, хранившиеся в его памяти, немедленно теряются. Могущественные чары (вроде заклинаний *возвращение к жизни, воскрешение* или *истинное воскрешение*) при возвращении персонажа к жизни могут вернуть и подготовленные заклинания, хранившиеся в памяти персонажа на момент его смерти.

ПИСЬМЕННОСТЬ МИСТИЧЕСКИХ ЗАКЛИНАТЕЛЕЙ

Чтобы перевести мистическое заклинание в письменную форму, персонаж должен прибегнуть к сложной системе знаков и формул, обрисовывающих включенные в заклинание магические силы. Эта общая для всех система не зависит от языковой и культурной принадлежности того, кто ею пользуется, однако каждый понимает и применяет эту систему по-своему. Чужие магические записи останутся загадкой даже для самого могущественного волшебника, пока тот не потратит некоторое время на их вдумчивое и тщательное изучение.

Чтобы расшифровать отдельную магическую запись (например, заклинание со свитка или из чужой книги заклинаний), персонаж должен пройти проверку Колдовства (СЛ 20 + круг заклинания). При провале следующую попытку расшифровки этой записи можно предпринять не ранее чем через день. Проверка Колдовства не требуется, если персонажу помогает тот, кто сам сделал эту запись, или если персонаж применяет заклинание *чтение магических текстов*.

Расшифровав запись, существо понимает, о чем в ней говорится, — ему не придется расшифровывать ее заново, чтобы прочесть еще раз. Расшифровка заклинания позволяет распознать записанное заклинание и получить о нем общее представление (как если бы персонаж прочитал описание соответствующего заклинания). Существо, способное творить мистические заклинания, может использовать свитки с заклинаниями только после того, как успешно их расшифрует.

ЗАКЛИНАНИЯ ВОЛШЕБНИКОВ И ЧУЖИЕ КНИГИ ЗАКЛИНАНИЙ

Волшебник может использовать чужие книги при подготовке известных ему заклинаний, уже имеющихся в его собственной книге, но в этом случае процесс подготовки заклинания совсем необязательно будет успешным. Прежде всего, волшебник должен расшифровать написанное (см. «Письменность мистических заклинателей» выше).

Расшифровав заклинание из чужой книги, волшебник получает возможность его подготовить — для этого он должен пройти проверку Колдовства (СЛ 15 + круг заклинания). Эту проверку придется проходить каждый раз, когда волшебник захочет подготовить заклинание, вне зависимости от того, сколько раз он успешно подготавливал его в прошлом. Если проверка заканчивается провалом, следующую попытку подготовки этого заклинания из этой книги можно предпринять не ранее чем через день. Повторная расшифровка в любом случае не потребуется.

ДОБАВЛЕНИЕ ЧАР В КНИГУ ЗАКЛИНАНИЙ ВОЛШЕБНИКА

Волшебники могут черпать новые заклинания для своих книг из целого ряда источников. Помните, однако, что перечень этих чар ограничен теми, что относятся к списку заклинаний волшебника.

Заклинания, получаемые с новым уровнем: Между приключениями волшебники проводят массу времени за различными магическими исследованиями и экспериментами — каждый раз, когда ваш персонаж получает новый уровень в классе волшебника, он добавляет в свою книгу два новых заклинания по своему выбору. Оба этих заклинания должны принадлежать к доступному для него кругу.

Чары, скопированные со свитков или из чужих книг заклинаний: Волшебник может пополнять свою книгу заклинаниями, найденными в свитках или на страницах чужих книг заклинаний. В любом случае первым делом записанное заклинание необходимо расшифровать (см. «Письменность мистических заклинателей» выше). Затем требуется потратить 1 час на тщательное изучение расшифрованного заклинания. По истечении этого часа волшебник должен пройти проверку Колдовства (СЛ 15 + круг заклинания). Волшебник, специализирующийся в школе, к которой принадлежит изучаемое заклинание, получает +2 к этой проверке. В случае успеха волшебник понимает написанное и получает возможность поместить это заклинание в свою книгу заклинаний (см. «Запись новых чар в книгу заклинаний» ниже). Если источником скопированного заклинания служила чужая книга, с ней ничего не происходит. Если речь идет о свитке, магические письмена исчезают с него сразу по завершении процесса.

Если эта проверка заканчивается неудачей, волшебник не понимает и, соответственно, не может скопировать это заклинание. Более того, следующую попытку изучения или копирования данного заклинания он сможет предпринять не ранее чем через неделю. Если источником заклинания служит свиток, при провале с ним ничего не происходит.

В большинстве случаев волшебники взимают определенную плату за дозволение скопировать заклинание из своей книги. Плата эта, как правило, равна половине суммы, которую нужно потратить при записи этого заклинания в книгу заклинаний (см. «Запись новых чар в книгу заклинаний»). Конечно, в случае с редкими и уникальными заклинаниями эта услуга может обойтись вам значительно дороже.

Независимое исследование: Волшебники способны самостоятельно разрабатывать новые заклинания, которые могут быть как копиями существующих в игре, так и совершенно новыми чарами. Стоимость и продолжительность таких исследований целиком отдаются на усмотрение ведущему, но время исследования, скорее всего, составит как минимум 1 неделю за круг исследуемого заклинания, а его стоимость — как минимум 1 000 за круг. Кроме того, может понадобиться целый ряд проверок Колдовства и Знания (магия).

ЗАПИСЬ НОВЫХ ЧАР В КНИГУ ЗАКЛИНАНИЙ

Расшифровав и изучив новое заклинание, волшебник может записать его в свою книгу заклинаний.

Время: Процесс занимает 1 час на круг заклинания. Для фокусов (заклинаний 0 круга) требуется 30 минут.

Место в книге заклинаний: Чтобы записать заклинание, понадобится 1 чистая страница на круг заклинания. Каждый фокус (заклинание 0 круга) занимает 1 страницу. Книга содержит 100 страниц.

Стоимость и материалы: Стоимость записи нового заклинания в книгу зависит от круга этого заклинания (см. таблицу ниже). Обратите внимание, что волшебник не тратит ни время, ни деньги на запись в книгу заклинаний, полученных им при достижении нового уровня.

Круг заклинания	Стоимость записи	Круг заклинания	Стоимость записи
0	5 зм	5	250 зм
1	10 зм	6	360 зм
2	40 зм	7	490 зм
3	90 зм	8	640 зм
4	160 зм	9	810 зм

ВОССТАНОВЛЕНИЕ И КОПИРОВАНИЕ КНИГ ЗАКЛИНАНИЙ

Чтобы восстановить утраченную книгу заклинаний, волшебник может прибегнуть к той же тактике, что и при изучении заклинаний. Если у него в запасе еще остались подготовленные заклинания, он может просто переписать их в свою книгу, заплатив указанную выше цену. Заклинания при этом стираются из памяти волшебника, как если бы он их сотворил. Остальные заклинания он может подготовить при помощи чужой книги заклинаний и затем переписать их в свою новую книгу, как описано выше.

При копировании имеющейся книги заклинаний механика процесса остается той же, что и при восстановлении утраченной, но сам процесс становится гораздо легче — временные и денежные затраты уменьшаются вдвое.

Продажа книги заклинаний

Трофейные книги заклинаний можно продавать за половину от стоимости, в которую обошлась покупка и запись содержащихся в них заклинаний.

Чародеи и барды

Чародеи и барды творят мистические заклинания, но книги им для этого не нужны. Их уровень класса просто налагает ограничение на количество заклинаний, которые они могут сотворить за день (см. описания соответствующих классов). Высокое значение Харизмы может расширить дневной лимит заклинаний. Чтобы подготовить заклинание, чародей (или бард) должен обладать значением Харизмы не ниже чем 10 + круг заклинания.

Обновление дневного лимита заклинаний: Каждый день чародеи и барды должны концентрироваться на своем магическом даре. Как и волшебникам, им для этого нужен восьмичасовой отдых, за которым следует краткий пятнадцатиминутный период глубокого сосредоточения (если речь о чародеях) или пения, декламаций и игры на музыкальных инструментах (если речь о бардах). Эти 15 минут позволяют чародеям и бардам настроиться и полностью восстановить отпущенный им дневной лимит заклинаний. Если персонажу не удается отдохнуть и настроиться на нужный лад, его дневной лимит заклинаний не восполняется.

Недавнее сотворение/прерванный отдых: Заклинания, сотворенные менее чем за 8 часов до начала пятнадцатиминутного периода сосредоточения, уменьшают дневной лимит заклинаний соответствующего круга до следующего восьмичасового отдыха.

Расширение арсенала заклинаний чародея или репертуара барда: Чародеи и барды получают новые заклинания только по достижении нового уровня и никак иначе. Каждый раз, когда ваш чародей или бард достигает нового уровня, обращайтесь к таблице «Заклинания барда» на стр. 35 или «Количество известных чародею заклинаний» на стр. 85, чтобы узнать, сколько новых заклинаний из своего классового списка узнает ваш персонаж. Ведущий вправе расширить любой из этих списков новыми заклинаниями, которые персонажи могут обнаружить в ходе приключений.

Сакральные заклинания

Жрецы, друиды, а также опытные паладины и следопыты могут творить сакральные заклинания. В отличие от мистических, сакральные заклинания являют могущество божественных сил. Жрецы получают благоволение божеств и сил, которым они служат, друиды и следопыты почитают силы природы, а заклинания паладинов воплощают собой могущество божественного добра и порядка. Жрецы в основном специализируются на лечении и защите, и поэтому их заклинания обычно менее зрелищны, эффектны и разрушительны, чем мистические.

Подготовка сакральных заклинаний

Сакральные заклинатели подготавливают свои заклинания почти так же, как и волшебники, однако существуют некоторые различия. Ключевой характеристикой для сакральных заклинаний большинства классов служит Мудрость (или Харизма, если речь идет о паладинах). Чтобы подготовить заклинание, персонаж должен обладать значением Мудрости (Харизмы, если речь о паладинах) не ниже чем 10 + круг заклинания. Количество дополнительных заклинаний также зависит от Мудрости.

Время суток: Как и волшебники, сакральные заклинатели готовят свои чары заранее, но, в отличие от тех же волшебников, им для этого не нужен период отдыха. Вместо этого персонажу нужно выбрать определенное время суток, наступление которого он должен встречать в медитации или молитвах — тогда же он выбирает и заклинания для имеющихся у него ячеек. Если персонажу не удается совершить этот ритуал вовремя, следующей возможности обновить запас заклинаний ему придется ждать ровно сутки.

Выбор и подготовка заклинаний: Сакральные заклинатели определяются с выбором заклинаний и подготавливают их в ходе медитации или молитв, совершаемых в определенное время суток. Как и волшебники, они тратят время на эту церемонию (от 15 минут до 1 часа), и им также нужна тихая и хотя бы относительно спокойная обстановка.

Обратите внимание, что заклинатель не обязан сразу заполнять все отпущенные ему ячейки заклинаний. В течение дня он может заполнять их новыми чарами сколько угодно раз, если, конечно, позволят обстоятельства. Но пополнять можно только те ячейки, которые он не использовал в этот день: он не вправе ни отказаться от уже подготовленного заклинания, чтобы освободить место для нового, ни заменить новым заклинанием уже сотворенное. Процесс пополнения запаса заклинаний (как и процесс его обновления) занимает как минимум 15 минут, а если персонаж подготавливает больше четверти своего дневного запаса заклинаний, то и дольше.

Сакральным заклинателям не нужна книга заклинаний. Обратите внимание, однако, что выбор персонажа строго ограничивается списком заклинаний его класса. У жрецов, друидов, паладинов и следопытов эти перечни сильно отличаются. Кроме того, у жреца есть доступ к двум сферам его божества — с ними надлежит определиться на этапе создания персонажа. Каждая из сфер обеспечивает доступ к ряду особых способностей и дополнительных заклинаний.

Ячейки заклинаний: В таблицах классов персонажей указано, сколько заклинаний каждого круга может сотворить этот персонаж за один день. Эти свободные места под заклинания и есть ячейки заклинаний. Помните, что вместо заклинания указанного круга при желании можно подготовить известное вам заклинание любого из более низких кругов — это актуально, к примеру, для заклинателей с недостаточно высокими значениями характеристик.

Недавнее сотворение: заклинания, сотворенные менее чем за 8 часов до начала ежесуточной церемонии, делают недоступными соответствующие ячейки до следующей церемонии.

Спонтанные заклинания исцеления и нанесения ранений: Добрый жрец (или жрец доброго божества) может спонтанно творить заклинания исцеления ранений вместо других подготовленных заранее заклинаний того же или высшего круга — кроме дополнительных заклинаний, дарованных избранными этим жрецом сферами. Злой жрец (или жрец злого божества) может спонтанно творить заклинания нанесения ранений вместо других подготовленных заранее заклинаний того же или высшего круга — опять же, кроме дополнительных заклинаний, дарованных избранными этим жрецом сферами. Нейтральный жрец (или жрец нейтрального божества) может спонтанно творить либо заклинания исцеления ранений (как добрый жрец), либо заклинания нанесения ранений (как злой жрец) — этот выбор нужно сделать на этапе создания персонажа. При этом заклинание просто превращается в заклинание исцеления или нанесения ранений, как если бы именно оно было подготовлено заранее.

Спонтанные заклинания призыва природного союзника: Друид может спонтанно творить заклинания *призыва природного союзника* вместо других подготовленных заранее заклинаний того же или высшего круга. При этом заклинание просто превращается в заклинание *призыва природного союзника,* как если бы именно оно было подготовлено заранее.

ПИСЬМЕННОСТЬ САКРАЛЬНЫХ ЗАКЛИНАТЕЛЕЙ

Запись и расшифровка сакральных заклинаний проходят так же, как и в случае с мистическими заклинаниями (см. «Письменность мистических заклинателей»). Расшифровать и идентифицировать такое заклинание можно, прибегнув к проверке Колдовства. Применить свиток с записанным на нем заклинанием может лишь персонаж, в список классовых заклинаний которого входит сакральная разновидность этого заклинания.

НОВЫЕ САКРАЛЬНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Сакральные заклинатели могут расширять арсенал известных им заклинаний любым из перечисленных ниже способов.

Заклинания, получаемые с новым уровнем: Между приключениями сакральные заклинатели уделяют время духовному развитию — каждый раз, когда ваш персонаж получает доступ к новому кругу заклинаний, он немедленно осваивает все доступные ему заклинания этого круга.

Независимые исследования: Заклинатели-жрецы могут проводить магические исследования по тем же правилам, что и мистические заклинатели. Если создатель заклинания не пожелает делиться своим открытием с другими, подготовить и сотворить это заклинание сможет лишь он сам.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Многие существа, а также персонажи, принадлежащие к некоторым классам, обладают особыми способностями, принцип работы которых очень похож на принцип работы заклинаний.

Псевдозаклинания (Пс): Способности этого типа, как правило, работают в точности как одноименные заклинания, но не требуют реагентов, фокусирующих энергию предметов, словесных или жестовых компонентов.

Обладатель способности просто активирует ее силой мысли. Обратите внимание, что доспехи никоим образом не сказываются на вероятности ее срабатывания, даже если способность работает как заклинание с жестовым компонентом.

Если в описании способности (или заклинания) не сказано обратное, ее применение — основное действие; в остальном же псевдозаклинания работают как соответствующие заклинания.

От псевдозаклинаний помогает и УкМ, и заклинание *рассеивание магии.*

Псевдозаклинания не работают там, где не действует магия.

Псевдозаклинания нельзя использовать как контрзаклинания, но и их нельзя нейтрализовать при помощи контрзаклинаний.

Если персонаж обретает псевдозаклинание, не имеющее прямого аналога среди заклинаний, то считайте, что круг этой способности соответствует самому высокому из доступных персонажу кругов заклинаний соответствующего класса, а УЗ равен уровню класса, дающего эту самую способность.

Сверхъестественные способности (Св): Обычно эти способности можно применять прямо в разгар схватки без риска спровоцировать внеочередную атаку.

От них не помогают УкМ , контрзаклинания и заклинание *рассеивание магии,* но и эти способности не работают в зонах антимагии.

Экстраординарные способности (Экс): Обычно эти способности можно применять прямо в разгар схватки без риска спровоцировать внеочередную атаку. На них не действуют ни УкМ, ни контрзаклинания, ни заклинание *рассеивание магии,* ни зоны антимагии (вроде тех, что создают при помощи заклинания *поле антимагии*).

По большому счету экстраординарные способности вообще не считаются магией, даже несмотря на то, что некоторые из них вполне могут действовать вопреки законам физики.

Естественные способности: В эту категорию входят способности, которыми существо обладает благодаря своей физической природе. Естественными считаются способности, которые не являются ни экстраординарными, ни сверхъестественными, ни псевдозаклинаниями.

10 Заклинания

В зловещей тишине твари с мертвыми глазами и щупальцами на мордах рванулись вперед. Кайра едва успевала отмахиваться от них скимитаром. Потусторонние существа уже повалили Валероса. Под громкую и цветастую ругань воителя они потащили его прочь с неведомой, но наверняка ужасной целью.

Сеони отчаянно соображала, что это за чудовища, откуда они взялись и что им здесь нужно. Но кем бы они ни были, чародейку успокаивал один непреложный факт: как и большинство врагов, с которыми она сталкивалась до сих пор, эти твари отлично горели.

Персонажи игры Pathfinder могут пользоваться сотнями заклинаний. Эта глава начинается со списков чар, сгруппированных в соответствии с классами персонажей, которые их используют. Если после названия заклинания стоит буква Р или Ф, это означает, что для применения заклинания нужен реагент (материальный компонент) или фокусирующий предмет, не включенный в сумку с реагентами.

Порядок описания: В начале главы приведены алфавитные списки заклинаний с краткими описаниями отдельно для каждого класса. Если название заклинания начинается со слов «низший», «высший» или «массовый», то его место в алфавитном списке определяется по второму слову в названии заклинания.

Количество КЗ: Для всех заклинаний, воздействующих на существ с определенным уровнем персонажа или количеством КЗ, термины «количество КЗ» и «уровень персонажа» являются взаимозаменяемыми. Если у существа есть только КЗ и нет класса, оно все равно считается имеющим уровень, равный количеству его КЗ.

Уровень заклинателя: Сила чар часто зависит от уровня заклинателя (УЗ). Этот уровень соответствует уровню персонажа в том классе, который дает доступ к данному заклинанию. Если у существа нет классов, то обычно его УЗ равен количеству его КЗ, если прямо не сказано иное. Слово «уровень» в кратких описаниях заклинаний всегда обозначает именно УЗ.

Существа и персонажи: В кратких описаниях слова «существо» и «персонаж» используются как синонимы.

ЗАКЛИНАНИЯ БАРДА

БАРД, 0 КРУГ

Вспышка: Приводит существо в растерянность (–1 к атакам).
Колыбельная: Навевает сонливость: –5 к проверкам Внимания, –2 к испытаниям Воли против *сна*.
Магическая рука: Телекинез (5 фунтов).
Мелкие фокусы: Производит разные мелкие фокусы.
Обнаружение магии: Позволяет обнаружить заклинания и волшебные вещи в пределах 60 футов.
Определение направления: Позволяет определить, в какой стороне находится север.
Открывание/закрывание: Открывает и закрывает дверцы и крышки.
Пляшущие огоньки: Создает подсветку в виде факелов или иной формы.
Починка: Устраняет мелкие поломки.
Призрачный звук: Создает иллюзорные звуки.
Призыв инструмента: Позволяет призвать один музыкальный инструмент.
Свет: Заставляет предмет светиться с яркостью факела.
Сообщение: Общение шепотом на расстоянии.
Сопротивляемость: +1 ко всем испытаниям.
Ступор: Гуманоид с 4 или меньше КЗ теряет действие в свой ближайший ход.
Чтение магических текстов: Позволяет читать книги заклинаний и свитки.

БАРД, 1 КРУГ

Аура магии: Меняет магическую ауру предмета.
Безудержный смех: Жертва теряет действия в течение 1 раунда / УЗ.
Волшебный рот[Р]: Наделяет предмет возможностью разговаривать при определенных условиях.
Гипноз: Завораживает 2d4 КЗ существ.
Замешательство, низшее: Жертва впадает в замешательство на 1 раунд.
Изменение облика: Меняет внешность.
Исцеление легких ранений: Восстанавливает 1d8 ПЗ + 1 / УЗ (макс. +5).
Масло: Делает участок 10×10 футов или один предмет скользким.
Невидимый слуга: Невидимая сила выполняет ваши приказы.
Немой образ: Создает простую иллюзию по вашему выбору.
Обнаружение тайных дверей: Позволяет обнаружить потайные двери в радиусе 60 футов.
Оживить веревку: Заставляет веревку двигаться согласно вашим указаниям.
Опознание: +10 к попыткам опознания волшебных предметов.
Плавное падение: Заставляет предметы или существ падать медленнее.
Понимание языков: Позволяет вам понимать любые языки.
Поспешное отступление: Увеличивает вашу базовую скорость на 30 футов.
Приворот (гуманоид): Один гуманоид начинает относиться к вам дружелюбно.
Призыв чудовища I: Призывает существо, которое будет сражаться на вашей стороне.
Сигнал тревоги: Сигнализация на 2 часа / УЗ.
Скрытое мировоззрение: Скрывает мировоззрение на 24 часа.
Сокрытие предмета: Скрывает предмет от *тайновидения*.
Сон: Усыпляет 4 КЗ существ.
Стирание: Заставляет обычные или волшебные письмена исчезнуть.
Умиротворение: Избавляет от страха или дает бонус +4 к испытаниям против ужаса одному существу + одно существо / 4 УЗ.
Устрашение: Заставляет одно существо с 5 или меньше КЗ убегать в течение 1d4 раундов.
Чревовещание: Делает так, что голос звучит с другой стороны в течение 1 мин. / УЗ.

БАРД, 2 КРУГ

Блестки: Ослепляет существ, делает невидимых видимыми.
Внушение: Заставляет жертву выполнить отданный ей приказ.

Героизм: +2 к атакам, испытаниям, проверкам навыков.
Завораживающий узор: Завораживает (2d4 + УЗ) КЗ существ.
Захватывающая речь: Завораживает всех в 100 футах +10 футов / УЗ.
Звериный транс: Завораживает 2d6 КЗ животных.
Зверь-посланник: Направляет животное маленького размера в определенное место.
Зеркальное отражение: Создает ваших иллюзорных двойников (1d4 + 1/3 УЗ, макс. 8).
Иной облик: Вы принимаете облик гуманоида небольшого или среднего размера.
Исцеление серьезных ранений: Восстанавливает 2d8 ПЗ + 1 / УЗ (макс. +10).
Кошачья грация: +4 к Лвк на 1 мин. / УЗ.
Лисья хитрость: +4 к Инт на 1 мин. / УЗ.
Малый образ: Аналог *немого образа*, но со звуками.
Невидимость: Существо становится невидимо на 1 мин. / УЗ или пока не атакует.
Орлиное великолепие: +4 к Хар на 1 мин. / УЗ.
Паралич (гуманоид): Парализует гуманоида на 1 раунд / УЗ.
Перенаправление: Обманывает чары прорицания для одного существа или предмета.
Пиротехника: Делает из огня вспышку света или клубы дыма.
Поиск предмета: Указывает направление к предмету (конкретному или определенного типа).
Полиглот: Позволяет говорить на любых языках и понимать их.
Призыв стаи тварей: Призывает стаю летучих мышей, пауков или крыс.
Призыв чудовища II: Призывает существо, которое будет сражаться на вашей стороне.
Приостановка действия яда: Приостанавливает действие яда на 1 час / УЗ.
Разбивающий звук: Создает вибрации, повреждающие предметы и кристаллических существ.
Раскат грома: Наносит 1d8 урона звуком, может повергнуть в шок.
Расплывчатость: Когда цель этого заклинания атакуют, удар промахивается с вероятностью 20%.
Слепота/глухота: Жертва слепнет или глохнет.
Спокойствие: Успокаивает существ, снимает эмоциональные воздействия.
Страх: Пугает существ с менее чем 6 КЗ.
Ступор (чудовище): Живое существо с 6 или меньше КЗ не действует в свой ближайший ход.
Тишина: В области радиусом 20 футов не слышны звуки.
Тьма: Создает сверхъестественную темноту радиусом 20 футов.
Чтение мыслей: Позволяет читать поверхностные мысли.
Шепот ветра: Отправляет короткое сообщение на расстояние до 1 мили / УЗ.
Ярость: +2 к Сил и Вын, +1 к испытаниям Воли, –2 к КБ.

Бард, 3 круг

Бойкий язык: +20 к проверкам Блефа, укрывает от магических средств распознавания лжи.
Газообразность: Тело персонажа становится газообразным, и он получает возможность медленно летать.
Гейс, низший: Позволяет отдать приказ существу с 7 или меньше КЗ.
Глубокий сон: Погружает в сон 10 КЗ существ.
Дневной свет: Излучает яркий свет в радиусе 60 футов.
Замедление: Одно существо / УЗ может произвести лишь одно действие в раунд, получая штраф –1 к КБ, испытаниям Реакции и атакам.
Замешательство: Заставляет существо странно себя вести в течение 1 раунда / УЗ.
Змеиный знак[P]: Создает в тексте змееподобный значок, обездвиживающий читателя.
Изменение звуков: Создает или изменяет звуки.
Иллюзорные письмена[P]: Делает текст видимым только для избранных.
Исцеление тяжелых ранений: Восстанавливает 3d8 ПЗ + 1 / УЗ (макс. +15).
Марево: Когда цель этого заклинания атакуют, удар промахивается с вероятностью 50%.
Мерцание: Заставляет вас случайным образом появляться и исчезать в течение 1 раунда / УЗ.
Надежда: Дает существам бонус +2 к атакам, урону, испытаниям и проверкам.
Полноценный образ: Аналог *немого образа*, но со звуками, запахами и температурными эффектами.
Приворот (чудовище): Заставляет одно чудовище относиться к вам дружелюбно.
Призыв чудовища III: Призывает существо, которое будет сражаться на вашей стороне.
Разговор с животными: Позволяет общаться с животными.
Рассеивание магии: Отменяет действие одного заклинания или эффекта.
Снятие проклятия: Избавляет от проклятия существо или предмет.
Сокрушительное отчаяние: Существа получают штраф –2 к атакам, урону, испытаниям и проверкам.
Сфера невидимости: Делает всех в радиусе 10 футов от вас невидимыми.
Тайная страница: Подменяет содержание одной страницы текста.
Тайновидение[Ф]: Позволяет следить за существом издалека.
Увидеть невидимое: Позволяет видеть невидимое.
Ужас: Заставляет всех существ в области действия заклинания броситься в бегство на 1 раунд / УЗ.
Ускорение: Одно существо / УЗ движется быстрее, получая +1 к атакам, КБ и испытаниям Реакции.
Фантомный скакун: Волшебный конь на 1 час / УЗ.
Хижина: Создает убежище для 10 существ.

Ясновидение/яснослышание: Позволяет вам видеть или слышать на расстоянии в течение 1 мин. / УЗ.

БАРД, 4 КРУГ

Барьер для вредителей: Не позволяет насекомым, паукам и прочим вредителям подходить к вам ближе 10 футов.
Вопль: Оглушает всех в конусе и наносит 5d6 урона звуком.
Дверь в пространстве: Телепортация на короткое расстояние.
Знание легенд[PO]: Предоставляет сведения о существе, месте или предмете.
Иллюзорная местность: Меняет вид местности (поле кажется лесом и т. п.).
Исцеление критических ранений: Восстанавливает 4d8 ПЗ + 1 / УЗ (до +20).
Манипуляция памятью: Меняет 5 минут воспоминаний.
Надежное укрытие: Создает прочный домик.
Невидимость, высшая: Аналог *невидимости*, но под действием этого заклинания можно атаковать и оставаться невидимым.
Нейтрализация яда: Наделяет невосприимчивостью к яду, производит детоксикацию.
Обнаружение слежки: Сообщает о магической слежке.
Паралич (чудовище): Аналог *паралича (гуманоид)*, но действует на любых существ.
Подчинение гуманоида: Телепатическое управление гуманоидом.
Поиск существа: Указывает направление, в котором находится знакомое существо.
Призыв чудовища IV: Призывает существо, которое будет сражаться на вашей стороне.
Радужный узор: Создает огни, завораживающие 24 КЗ существ.
Разговор с растениями: Позволяет говорить с растениями, включая растения-чудовища.
Разрушение чар: Избавляет от очарования, превращения и проклятия.
Свобода движений: Позволяет свободно двигаться, несмотря на помехи и затруднения.
Теневое воплощение: Имитирует заклинания школы Воплощения 3 круга и ниже, с эффектами, реальными на 20%.
Укромное место: Не позволяет никому подслушивать ваш разговор.

БАРД, 5 КРУГ

Внушение, массовое: Аналог *внушения*, но на 1 цель / УЗ.
Героизм, высший: +4 к атакам, испытаниям и проверкам, невосприимчивость к ужасу и временные ПЗ.
Исцеление легких ранений, массовое: Восстанавливает 1d8 ПЗ + 1 / УЗ одному существу / УЗ.
Кошмар: Насылает видение, наносящее 1d10 урона и вызывающее утомление.
Личины: Меняет внешность одного существа / 2 УЗ.
Ложная картина[P]: обманывает тайновидение иллюзией.
Мистический мираж: Аналог *иллюзорной местности*, но с постройками.
Обманка: Делает вас невидимым и создает иллюзорного двойника.
Песнь раздора: Заставляет существ атаковать друг друга.
Призыв чудовища V: Призывает существо, которое будет сражаться на вашей стороне.
Путь в тенях: Быстрое путешествие через тени.
Рассеивание магии, высшее: Аналог *рассеивания магии*, но действует на несколько целей.
Сновидение: Посылает сообщение спящему.
Теневое разрушение: Имитирует заклинания школы Разрушения 4 круга и ниже, с эффектами, реальными на 20%.
Туман безволия: Все в тумане получают штраф –10 к проверкам Мдр и испытаниям Воли.
Устойчивый образ: Аналог *полноценного образа*, но не требует концентрации.

БАРД, 6 КРУГ

Анализ чар[O]: Подробно анализирует магические ауры.
Безудержная пляска: Заставляет танцевать.
Вечный образ: Постоянная иллюзия — с изображением, звуком, запахами и температурой.
Вопль, высший: Наносит 10d6 урона звуком, повергает в шок.
Вуаль: Меняет внешность группы существ.
Гейс/миссия: Аналог *низшего гейса*, но действует на любых существ.
Грозные очи: Заставляет цель паниковать, дезориентирует или вводит в кому.
Исцеление серьезных ранений, массовое: Восстанавливает 2d8 ПЗ + 1 / УЗ одному существу / УЗ.
Кошачья грация, массовая: Аналог *кошачьей грации*, но действует на 1 цель / УЗ.
Лисья хитрость, массовая: Аналог *лисьей хитрости*, но на 1 цель / уровень.
Оживить предметы: Заставляет предметы атаковать ваших врагов.
Орлиное великолепие, массовое: Аналог *орлиного великолепия*, но действует на 1 цель / УЗ.
Пир героев: Создает пищу для одного существа / УЗ, которая лечит и дает бонусы в бою.
Поиск пути: Показывает самый прямой путь к цели.
Приворот (чудовище), массовый: Аналог *приворота (чудовище)*, но на нескольких существ, причем все они должны находиться в пределах 30 футов друг от друга.
Призыв чудовища VI: Призывает существо, которое будет сражаться на вашей стороне.
Программируемый образ[P]: Аналог *полноценного образа*, но срабатывает при определенном условии.
Резонанс: 2d10 урона / раунд одиночному строению.
Собственный образ[P]: Создает иллюзорного двойника, способного двигаться и колдовать.
Тайновидение, высшее: Аналог *тайновидения*, но быстрее и дольше.

Заклинания жреца

Жрец, 0 круг (молитвы)

Благо: Дает 1 временный ПЗ.

Божественное наставление: +1 к одной атаке, испытанию или проверке навыка.

Кровотечение: Стабилизированное раненое существо начинает снова терять ПЗ.

Обнаружение магии: Позволяет обнаружить заклинания и волшебные вещи в пределах 60 футов.

Обнаружение ядов: Позволяет обнаружить яд в одном существе или предмете.

Очищение еды и питья: Очищает 1 куб. фут / УЗ пищи или питья.

Первая помощь: Стабилизирует умирающего.

Починка: Устраняет мелкие поломки.

Свет: Заставляет предмет светиться с яркостью факела.

Создание воды: Создает 2 галлона / УЗ чистой воды.

Сопротивляемость: +1 ко всем испытаниям.

Чтение магических текстов: Позволяет читать книги заклинаний и свитки.

Жрец, 1 круг

Благословение: Союзники получают +1 к атакам и испытаниям против ужаса.

Волшебное оружие: Дает оружию бонус +1.

Волшебный камень: Три камня получают +1 к атакам и наносят 1d6+1 урона.

Защита от непогоды: Дает комфорт в жару и в холод, позволяя избегать урона от перегрева и переохлаждения.

Защита от хаоса/зла/добра/принципиальности: +2 к КБ и испытаниям и особая защита от определенного мировоззрения.

Зрение некроманта: Показывает, насколько близки к смерти существа в пределах 30 футов.

Исцеление легких ранений: Восстанавливает 1d8 ПЗ + 1 / УЗ (до +5).

Милость божества: +1 к атакам и урону / 3 УЗ.

Нанесение легких ранений: Атака касанием в ближнем бою, урон 1d8 + 1 / УЗ (макс. +5).

Невидимость для нежити: Нежить не видит до 1 существа / УЗ.

Непроглядный туман: Вас окружает туман.

Обнаружение нежити: Позволяет обнаружить нежить в пределах 60 футов.

Определение мировоззрения (хаос, зло, добро, принципиальность): Распознает существ, заклинания и предметы с определенным мировоззрением.

Освящение воды[Р]: Создает святую воду.

Осквернение воды[Р]: Создает нечестивую воду.

Отповедь: Враги получают штраф –1 к атакам и испытаниям против ужаса.

Погибель: Одно существо получает штраф –2 к атакам, урону, испытаниям и проверкам.

Понимание языков: Позволяет вам понимать любые языки.

Призыв чудовища I: Призывает существо, которое будет сражаться на вашей стороне.

Приказ: Существо в течение 1 раунда выполняет ваш приказ.

Убежище: Не позволяет нападать ни вам, ни кому-то другому на вас.

Умиротворение: Избавляет от страха или дает +4 к испытаниям против ужаса одному существу и по одному существу / 4 УЗ.

Устрашение: Заставляет одно существо с 5 или меньше КЗ убегать в течение 1d4 раундов.

Щит веры: +2 (отражение) или больше к КБ.

Щит энтропии: Когда цель этого заклинания атакуют дистанционно, удар промахивается с вероятностью 20%.

Жрец, 2 круг

Бычья сила: +4 к Сил на 1 мин. / УЗ.

Восстановление, низшее: Убирает штрафы к характеристике или избавляет от 1d4 пунктов урона, нанесенного характеристике.

Захватывающая речь: Завораживает всех в радиусе 100 футов + 10 футов / УЗ от вас.

Исцеление серьезных ранений: Восстанавливает 2d8 ПЗ + 1 / УЗ (макс. +10).

Медвежья стойкость: +4 Вын на 1 мин. / УЗ.

Место истины: В заколдованной области становится сложно солгать.

Нанесение серьезных ранений: Атака касанием в ближнем бою, урон 2d8 + 1 / УЗ (макс. +10).

Настройка оружия: Оружие становится добрым, злым, принципиальным или хаотичным.

Обнаружение ловушек: Позволяет вам замечать ловушки, как если бы были плутом.

Орлиное великолепие: +4 к Хар на 1 мин. / УЗ.

Освящение[Р]: Наполняет область позитивной энергией, ослабляет нежить.

Осквернение[Р]: Наполняет область негативной энергией, усиливая нежить.

Паралич (гуманоид): Парализует гуманоида на 1 раунд / УЗ.

Погребальный звон: Добивает умирающего, давая вам 1d8 временных ПЗ, +2 к Сил и +1 УЗ.

Помощь: +1 к атакам и испытаниям ужасом, 1d8 временных ПЗ +1 / УЗ (макс. +10).

Посмертный покой: Сберегает один труп от тления.

Предвидение[РФ]: Позволяет узнать, принесет ли некое действие пользу или вред.

Призрачное оружие: Заставляет волшебное оружие атаковать само.

Призыв чудовища II: Призывает существо, которое будет сражаться на вашей стороне.

Приостановка действия яда: Приостанавливает действие яда на 1 час / УЗ.

Разбивающий звук: Создает вибрации, повреждающие предметы и кристаллических существ.

Раскат грома: Наносит 1d8 урона звуком, может повергнуть в шок.
Ремонт: Чинит сломанный предмет.
Скрытое мировоззрение: Скрывает мировоззрение на 24 часа.
Снятие паралича: Избавляет одно или несколько существ от паралича или замедления.
Совиная мудрость: +4 к Мдр на 1 мин. / УЗ.
Состояние: Отслеживает состояние и местоположение союзников.
Спокойствие: Успокаивает существ, снимает эмоциональные воздействия.
Тишина: В области радиусом 20 футов не слышны звуки.
Тьма: Создает сверхъестественную темноту радиусом 20 футов.
Устойчивость к стихии: Защищает от 10 (или более) пунктов урона при каждом повреждении определенным видом энергии.
Щит для другого[Р]: Вы получаете половину урона, нанесенного товарищу, вместо него.

ЖРЕЦ, 3 КРУГ

Болезнь: Заражает существо определенной болезнью.
Вечный свет[Р]: Создает постоянный холодный свет.
Волшебное одеяние: Доспех или щит получают +1 (усиление) / 4 УЗ.
Дневной свет: Излучает яркий свет в радиусе 60 футов.
Дыхание под водой: Позволяет дышать под водой.
Защита от стихии: Поглощает 12 / УЗ пунктов урона от одной стихии.
Исцеление от болезней: Исцеляет существо от всех болезней.
Исцеление тяжелых ранений: Исцеляет 3d8 ПЗ + 1 / УЗ (до +15).
Кромешная тьма: Создает тьму радиусом 60 футов.
Магический круг против хаоса / зла / добра / принципиальности: Аналог *защиты от хаоса / зла / добра / принципиальности*, но с радиусом 10 футов и на 10 мин. / УЗ.
Молебен: Дает союзникам +1 ко многим проверкам, врагам — штраф –1.
Нанесение тяжелых ранений: Атака касанием в ближнем бою, урон 3d8 + 1 / УЗ (макс. +15).
Оживить мертвецов[Р]: Превращает трупы в скелетов и зомби.
Палящий свет: Луч, наносящий 1d8 / 2 УЗ урона (нежить получает больше урона).
Поиск предмета: Указывает направление к предмету (конкретному или определенного типа).
Преображение камня: Меняет форму камня.
Призыв чудовища III: Призывает существо, которое будет сражаться на вашей стороне.
Проклятие: –6 к одной характеристике, или –4 к атакам, испытаниям и проверкам, или вероятность потери любого действия 50%.
Разговор с мертвым: Заставляет труп ответить на 1 вопрос / 2 УЗ.
Рассеивание магии: Отменяет действие одного заклинания или эффекта.
Рука помощи: Призрачная рука ведет существо к вам.
Слепота / глухота: Жертва слепнет или глохнет.
Слияние с камнем: Позволяет вам вместе со всем снаряжением войти в камень.
Снятие проклятия: Избавляет от проклятия существо или предмет.
Снятие слепоты / глухоты: Избавляет от обычной или магической слепоты либо глухоты.
Создание еды и питья: Создает еду для троих человек (или одной лошади) / УЗ.
Сокрытие предмета: Скрывает предмет от *тайновидения*.
Стена ветра: Не пропускает стрелы, газы и мелких существ.
Сторожевая печать[Р]: Создает знак, наносящий вред проходящим через него.
Сфера прозрения: Рассеивает невидимость в радиусе 5 футов / УЗ вокруг вас.
Хождение по воде: Позволяет ходить по воде, как по суше.

ЖРЕЦ, 4 КРУГ

Барьер для вредителей: Не позволяет насекомым, паукам и прочим вредителям подходить к вам ближе 10 футов.
Божественная мощь: Дает бонус к атакам и +1 ПЗ / УЗ.
Власть над водой: Повышает или понижает уровень воды.
Возвращение: Отправляет существо на его родной план.
Волшебное оружие, высшее: Дает оружию +1 (усиление) / 4 УЗ (макс. +5).
Восстановление[Р]: Восстанавливает потерянные уровни и пункты характеристик.
Выявление лжи: Раскрывает намеренную ложь.
Гигантские насекомые: Делает гигантскими обычных многоножек, скорпионов или пауков.
Десница закона: Наносит 1d8 / 2 УЗ урона и повергает в ступор хаотичных существ.
Защита от смерти: Дает защиту от смертельных эффектов и негативной энергии.
Исцеление критических ранений: Восстанавливает 4d8 ПЗ + 1 / УЗ (до +20).
Молот хаоса: Наносит 1d8 / 2 УЗ урона и замедляет принципиальных существ.
Наделение чарами: Наделяет существо способностью колдовать.
Нанесение критических ранений: Атака касанием в ближнем бою, урон 4d8 + 1 / УЗ (макс. +20).
Невосприимчивость к заклинаниям: Делает невосприимчивым к одному заклинанию / 4 УЗ.
Нейтрализация яда: Наделяет невосприимчивостью к яду, производит детоксикацию.
Нечестивая погибель: Наносит 1d8 / 2 УЗ урона и дезориентирует добрых существ.
Полиглот: Позволяет говорить на любых языках и понимать их.
Послание: Мгновенно пересылает короткое сообщение.
Потусторонний союзник, низший[Р]: Обмен услугами с потусторонним существом до 6 КЗ.

Призыв чудовища IV: Призывает существо, которое будет сражаться на вашей стороне.
Прорицание[Р]: Дает полезный совет.
Пространственный якорь: Мешает перемещаться между планами.
Свобода движений: Позволяет свободно двигаться, несмотря на помехи и затруднения.
Священный гнев: Наносит 1d8 / 2 УЗ урона и ослепляет злых существ.
Хождение по воздуху: Позволяет ходить по воздуху, как по земле (или лестнице с уклоном 45 градусов).
Яд: Касание наносит урон 1d3 Вын / раунд в течение 6 раундов.

Жрец, 5 круг

Божественное откровение[Р]: Позволяет получить от божества короткий ответ (да или нет) на один вопрос / УЗ.
Возвращение к жизни[Р]: Оживляет умершего не более 1 дня / УЗ назад.
Дыхание жизни: Восстанавливает 5d8 ПЗ + 1 / УЗ и оживляет только что убитых.
Истинное зрение[Р]: Позволяет видеть все, что на самом деле происходит.
Исцеление легких ранений, массовое: Восстанавливает 1d8 ПЗ + 1 / УЗ одному существу / УЗ.
Каменная стена: Создает каменную стену любой формы.
Метка справедливости: Назначает действие, по совершении которого существо становится проклятым.
Нанесение легких ранений, массовое: Наносит 1d8 + 1 / УЗ урона одному существу / УЗ.
Огненный столп: Поражает врагов божественным огнем (урон 1d6 / УЗ).
Планарный переход[Ф]: Отправляет до 8 существ на другой план.
Покаяние[Р][Ф]: Снимает с существа бремя грехов.
Посвящение добру[Р]: Делает место священным.
Посвящение злу[Р]: Делает место нечестивым.
Праведная мощь: Увеличивает в размерах, давая преимущества в бою.
Призыв ос: Вызывает ос, нападающих на существ.
Призыв чудовища V: Призывает существо, которое будет сражаться на вашей стороне.
Приказ, высший: Аналог *приказа*, действует на 1 существо / УЗ.
Разрушение чар: Избавляет от очарования, превращения и проклятия.
Разрушительное оружие: Позволяет оружию ближнего боя уничтожать нежить.
Рассеивание хаоса / зла / добра / принципиальности: +4 КБ от атак определенных существ.
Символ боли[Р]: Создает знак, при срабатывании причиняющий боль всем вокруг.
Символ сна[Р]: Создает знак, при срабатывании усыпляющий всех вокруг.
Сразить живого: Касание наносит урон 12d6 + 1 за уровень.
Тайновидение[Ф]: Позволяет следить за существом издалека.
Устойчивость к магии: Дает УкМ 12 + уровень.

Жрец, 6 круг

Барьер для жизни: Создает сферу радиусом 10 футов, не впускающую живых существ.
Бычья сила, массовая: Аналог *бычьей силы*, но действует на 1 цель / УЗ.
Гейс/миссия: Аналог *низшего гейса*, но действует на любых существ.
Запрет[Р]: Препятствует перемещениям между планами, наносит урон существам, имеющим иное мировоззрение.
Изгнание: Изгоняет 2 КЗ / УЗ экстрапланарных существ.
Излечение: Восстанавливает 10 ПЗ / УЗ, лечит от недугов.
Исцеление серьезных ранений, массовое: Восстанавливает 2d8 ПЗ + 1 / УЗ одному существу / УЗ.
Медвежья стойкость, массовая: Аналог *медвежьей стойкости*, но действует на 1 цель / УЗ.
Нанесение серьезных ранений, массовое: Наносит 2d8 + 1 / УЗ урона одному существу / УЗ.
Оживить предметы: Заставляет предметы атаковать ваших врагов.
Орлиное великолепие, массовое: Аналог *орлиного великолепия*, но действует на 1 цель / УЗ.
Пир героев: Создает пищу для одного существа / УЗ, которая лечит и дает бонусы в бою.
Повреждение: Наносит 10 / УЗ урона.
Поиск пути: Показывает самый прямой путь к цели.
Потусторонний союзник[Р]: Аналог *низшего потустороннего союзника*, но до 12 КЗ.
Призыв чудовища VI: Призывает существо, которое будет сражаться на вашей стороне.
Путешествие с ветром: Превращает вас со спутниками в облака, позволяя быстро передвигаться по воздуху.
Рассеивание магии, высшее: Аналог *рассеивания магии*, но действует на несколько целей.
Символ обольщения[Р]: Создает знак, при срабатывании очаровывающий существ вокруг.
Символ ужаса[Р]: Создает знак, при срабатывании пугающий существ вокруг.
Слово возвращения: Телепортирует вас в заранее выбранное место.
Совиная мудрость, массовая: Аналог *совиной мудрости*, но действует на 1 цель / УЗ.
Создание нежити[Р]: Создает упырей, вурдалаков, мумий или моргов из останков.
Стена лезвий: Создает стену лезвий, наносящую урон 1d6 / УЗ.
Сторожевая печать, высшая[Р]: Аналог *сторожевой печати*, но наносит до 10d8 урона или сотворяет заклинание до 6 круга.
Упокоение нежити[Р]: Уничтожает 1d4 КЗ нежити / УЗ (до 20d4).

Жрец, 7 круг

Вердикт: Убивает, парализует, ошеломляет или оглушает непринципиальных существ.
Воскрешение[Р]: Воскрешает и восстанавливает умершего.

Восстановление, высшее[Р]: Аналог *восстановления*, но дополнительно восстанавливает все потери уровней и характеристик.

Исцеление тяжелых ранений, массовое: Восстанавливает 3d8 ПЗ + 1 / УЗ одному существу / УЗ.

Нанесение тяжелых ранений, массовое: Наносит 3d8 + 1 / УЗ урона одному существу / УЗ.

Отторжение[Ф]: Не позволяет никому к вам приблизиться.

Призыв чудовища VII: Призывает существо, которое будет сражаться на вашей стороне.

Пристанище[Р]: Предмет перемещает своего владельца к вам.

Регенерация: Отращивает существу потерянные конечности, а также восстанавливает 4d8 ПЗ+1 / УЗ (макс. +35).

Святое слово: Убивает, парализует, ослепляет или оглушает недобрых существ.

Святотатство: Убивает, парализует, ослабляет или повергает в ступор незлых существ.

Символ слабости[Р]: Создает знак, при срабатывании ослабляющий всех вокруг.

Символ шока[Р]: Создает знак, при срабатывании повергающий в шок всех вокруг.

Слово хаоса: Убивает, повергает в замешательство или шок либо оглушает нехаотичных существ.

Тайновидение, высшее: Аналог *тайновидения*, но быстрее и дольше.

Уничтожение[Ф]: Убивает существо, уничтожает останки.

Управление погодой: Меняет погоду в окрестностях.

Эфирная прогулка: Делает вас эфирным на 1 раунд / УЗ.

Жрец, 8 круг

Аура святости[Ф]: +4 к КБ, +4 к испытаниям, УкМ 25 от злых заклинаний.

Землетрясение: Земля в области радиусом 80 футов содрогается.

Исцеление критических ранений, массовое: Восстанавливает 4d8 ПЗ + 1 / УЗ одному существу / УЗ.

Нанесение критических ранений, массовое: Наносит 4d8 + 1 / УЗ урона одному существу / УЗ.

Невосприимчивость к заклинаниям, высшая: Аналог *невосприимчивости к заклинаниям*, но до 8 круга.

Нечестивая аура[Ф]: +4 к КБ, +4 к испытаниям, УкМ 25 от добрых заклинаний.

Огненная буря: Наносит урон огнем 1d6 / УЗ.

Покров хаоса[Ф]: +4 к КБ, +4 к испытаниям, УкМ 25 от принципиальных заклинаний.

Поле антимагии: Не позволяет магии работать в радиусе 10 футов от вас.

Потусторонний союзник, высший[Р]: Аналог *низшего потустороннего союзника*, но до 18 КЗ.

Призыв чудовища VIII: Призывает существо, которое будет сражаться на вашей стороне.

Пространственная преграда: Препятствует телепортации и перемещениям между планами в течение 1 дня / УЗ.

Символ безумия[Р]: Создает знак, при срабатывании сводящий с ума всех вокруг.

Символ смерти[Р]: Создает знак, при срабатывании убивающий всех вокруг.

Создание высшей нежити[Р]: Создает теней, духов, призраков или пожирателей.

Точный адрес: Определяет точное местонахождение существа или предмета.

Щит закона[Ф]: +4 к КБ, +4 к испытаниям, УкМ 25 от хаотичных заклинаний.

Жрец, 9 круг

Астральная проекция[Р]: Создает астральную проекцию вас и ваших спутников.

Буря возмездия: Вызывает бурю из кислоты, молний и града.

Вместилище для души[Ф]: Ловит душу погибшего существа, предотвращая *воскрешение*.

Врата[Р]: Соединяет два плана для перемещения или призыва существ.

Вытягивание жизни: Жертва получает 2d4 отрицательных уровня.

Выход в Эфир: Позволяет вам со спутниками странствовать по Эфирному плану.

Излечение, массовое: Аналог *излечения*, для 1 существа / УЗ.

Истинное воскрешение[Р]: Аналог *воскрешения*, но не требует останков.

Призыв чудовища IX: Призывает существо, которое будет сражаться на вашей стороне.

Схлопывание: Наносит 10 / УЗ урона одному существу / раунд.

Чудо[Р]: Просьба о божественном вмешательстве.

Заклинания друида

Друид, 0 круг (молитвы)

Благо: Дает 1 временный ПЗ.
Божественное наставление: +1 к одной атаке, испытанию или проверке навыка.
Вспышка: Приводит существо в растерянность (–1 к атакам).
Обнаружение магии: Позволяет обнаружить заклинания и волшебные вещи в пределах 60 футов.
Обнаружение ядов: Позволяет обнаружить яд в одном существе или предмете.
Определение направления: Позволяет определить, в какой стороне находится север.
Очищение еды и питья: Очищает 1 куб. фут / УЗ пищи или питья.
Первая помощь: Стабилизирует умирающего.
Починка: Устраняет мелкие поломки.
Свет: Заставляет предмет светиться с яркостью факела.
Создание воды: Создает 2 галлона / УЗ чистой воды.
Сопротивляемость: +1 ко всем испытаниям.
Чтение магических текстов: Позволяет читать свитки и книги заклинаний.

Друид, 1 круг

Бесследный шаг: Позволяет одному существу / УЗ ходить, не оставляя следов.
Вкусные ягоды: Создает 2d4 ягод, исцеляющих по 1 ПЗ (до 8 ПЗ / 24 часа).
Волшебный камень: Три камня получают +1 к атакам и наносят 1d6+1 урона.
Волшебный клык: +1 к атакам и урону для одного естественного оружия.
Защита от непогоды: Дает комфорт в жару и в холод, позволяя избегать урона от перегрева и переохлаждения.
Исцеление легких ранений: Восстанавливает 1d8 ПЗ + 1 / УЗ (до +5).
Невидимость для животных: Делает одно существо / УЗ невидимым для животных.
Непроглядный туман: Вас окружает туман.
Обнаружение животных и растений: Позволяет обнаружить животных или растения одного вида.
Обнаружение силков и ям: Позволяет обнаружить естественные или примитивные ловушки.
Опутывание: Растения опутывают всех в области радиусом 40 футов.
Приворот (животное): Одно животное начинает относиться к вам дружелюбно.
Призыв природного союзника I: Призывает существо, которое станет вашим союзником в бою.
Прыжок: Персонаж получает бонус к проверкам Акробатики.
Разговор с животными: Позволяет общаться с животными.
Скороход: Повышает вашу скорость на 10 футов
Сотворить пламя: 1d6 урона + 1 / УЗ, касанием или при метании.
Усмирение животных: Успокаивает (2d4 + УЗ) КЗ животных.
Фейское сияние: Очерчивает существ ореолом, обнуляя эффекты *расплывчатости*, плохой видимости и т. п.
Шиллейла: Делает дубинку или боевой посох оружием +1 (2d6 урона) на 1 мин. / УЗ.

Друид, 2 круг

Бычья сила: +4 к Сил на 1 мин. / УЗ.
Восстановление, низшее: Убирает штрафы к характеристике или восстанавливает 1d4 урона, нанесенного характеристике.
Дубовая кожа: Дает +2 (усиление) или более к естественной броне.
Звериный транс: Завораживает 2d6 КЗ животных.
Зверь-посланник: Направляет животное маленького размера в определенное место.
Коробление: Коробит древесину.
Кошачья грация: +4 к Лвк на 1 мин. / УЗ.
Ледяной металл: Металл леденеет и наносит урон тем, кто его касается.
Медвежья стойкость: +4 к Вын на 1 мин. / УЗ.
Облако тумана: Создает туман, ухудшающий видимость.
Облик дерева: Превращает вас в дерево на 1 час / УЗ.
Огненная ловушка[Р]: При открывании предмет наносит 1d4 + 1 / УЗ урона.
Огненный клинок: Атака касанием в ближнем бою, наносящая 1d8 + ½ УЗ урона.
Паралич (животное): Парализует животное на 1 раунд / УЗ.
Паучьи лапы: Позволяет ходить по стенам и потолку.
Порыв ветра: Сдувает или сбивает мелких существ.
Преображение дерева: Меняет форму деревянного предмета.
Призыв природного союзника II: Призывает существо, которое станет вашим союзником в бою.
Призыв стаи тварей: Призывает стаю летучих мышей, пауков или крыс.
Приостановка действия яда: Приостанавливает действие яда на 1 час / УЗ.
Пылающая сфера: Шар огня наносит 3d6 урона.
Размягчение земли и камня: Делает камень глиной, а землю — песком либо грязью.
Раскаленный металл: Металл раскаляется и наносит урон тем, кто его касается.
Совиная мудрость: +4 к Мдр на 1 мин. / УЗ.
Уменьшение животного: Уменьшает одно согласное на это животное.
Устойчивость к стихии: Защищает от 10 (или более) пунктов урона при каждом повреждении определенным видом стихии.

Друид, 3 круг

Болезнь: Заражает существо определенной болезнью.
Волшебный клык, высший: Естественное оружие получает + 1 (усиление) / 4 УЗ (до +5).
Вызов молний: Поражает молниями с неба (3d6 урона каждая).
Дневной свет: Излучает яркий свет в радиусе 60 футов.
Дыхание под водой: Позволяет дышать под водой.

Защита от стихии: Поглощает 12 / УЗ пунктов урона от одной стихии.
Исцеление от болезней: Исцеляет существо от всех болезней.
Исцеление серьезных ранений: Восстанавливает 2d8 ПЗ + 1 / УЗ (макс. +10).
Нейтрализация яда: Наделяет невосприимчивостью к яду, производит детоксикацию.
Подчинение животного: Заставляет животное подчиняться вашим мысленным приказам.
Преображение камня: Меняет форму камня.
Призыв природного союзника III: Призывает существо, которое станет вашим союзником в бою.
Пурга: Мешает видеть и двигаться.
Разговор с растениями: Позволяет говорить с растениями, включая растения-чудовища.
Рост растений: Заставляет зелень разрастаться, а урожаи увеличиваться.
Силки: Создает волшебную ловушку.
Слияние с камнем: Позволяет вам вместе со всем снаряжением войти в камень.
Стена ветра: Не пропускает стрелы, газы и мелких существ.
Тушение: Тушит огонь.
Угнетение растений: Заставляет растения уменьшаться в размерах или вянуть.
Шипастая поросль: Наносит существам в области действия заклинания 1d4 урона и может замедлить их.
Яд: Касание наносит 1d3 урона Вын / раунд в течение 6 раундов.

Друид, 4 круг

Барьер для вредителей: Не позволяет насекомым, паукам и прочим вредителям подходить к вам ближе 10 футов.
Барьер для растений: Не подпускает растения.
Власть над водой: Повышает или понижает уровень воды.
Гигантские насекомые: Делает гигантскими обычных многоножек, скорпионов или пауков.
Исцеление тяжелых ранений: Исцеляет 3d8 ПЗ + 1 / УЗ (до +15).
Ледяная буря: Вызывает град, наносящий 5d6 урона всем существам в цилиндре диаметром 40 футов.
Огненный столп: Поражает врагов божественным огнем (урон 1d6 / УЗ).
Призыв природного союзника IV: Призывает существо, которое станет вашим союзником в бою.
Рассеивание магии: Отменяет действие одного заклинания или эффекта.
Реинкарнация: Возрождает умершего в новом (случайном) теле.
Ржавящее прикосновение: Ваше прикосновение заставляет ржаветь железо и содержащие его сплавы.
Свобода движений: Позволяет свободно двигаться, несмотря на помехи и затруднения.
Тайновидение[Ф]: Позволяет следить за существом издалека.
Увядание: Заставляет растение вянуть, наносит растению-чудовищу 1d6 урона / УЗ.
Управление растениями: Заставляет растения вам помогать.
Хождение по воздуху: Позволяет ходить по воздуху, как по земле (или лестнице с уклоном 45 градусов).
Шипастые камни: Наносит существам в области действия заклинания 1d8 урона и может замедлить их.

Друид, 5 круг

Вызов грозы: Аналог *вызова молний*, но молнии наносят по 5d6 урона.
Губительный полиморф: Превращает жертву в безобидную зверюшку.
Древесный путь: Позволяет вам войти в одно дерево и выйти из другого.
Единение с природой: Предоставляет сведения о местности в радиусе 1 мили / УЗ от вас.
Защита от смерти: Дает защиту от смертельных эффектов и негативной энергии.
Исцеление критических ранений: Восстанавливает 4d8 ПЗ + 1 / УЗ (до +20).
Каменная кожа[Р]: Дает СУ 10 / адамантин.
Огненная стена: Наносит 2d4 урона от огня в 10 футах и 1d4 в 20 футах от стены, при проходе насквозь — 2d6 урона +1 / УЗ.
Покаяние[РФ]: Снимает с существа бремя грехов.
Посвящение добру[Р]: Делает место священным.
Посвящение злу[Р]: Делает место нечестивым.
Превращение грязи в камень: Превращает по (два куба 10×10×10 футов) / УЗ грязи в камень.
Превращение камня в грязь: Превращает по (два куба 10×10×10 футов) / УЗ камня в грязь.
Призыв ос: Вызывает ос, нападающих на существ.
Призыв природного союзника V: Призывает существо, которое станет вашим союзником в бою.
Пробуждение[Р]: Наделяет животное или дерево человеческим интеллектом.
Терновая стена: Колючки наносят урон всем, кто пытается пройти.
Увеличение животных: Увеличивает животное вдвое.
Управление ветрами: Меняет направление и силу ветра.

Друид, 6 круг

Барьер для жизни: Создает сферу радиусом 10 футов, не впускающую живых существ.
Бычья сила, массовая: Аналог *бычьей силы*, но действует на 1 цель / УЗ.
Движение грунта: Создает валы и траншеи.
Железное дерево: Наделяет дерево прочностью стали.
Заклятие в посохе: Помещает в боевой посох одно заклинание.
Исцеление легких ранений, массовое: Восстанавливает 1d8 ПЗ + 1 / УЗ одному существу / УЗ.
Каменная стена: Создает каменную стену любой формы.
Кошачья грация, массовая: Аналог *кошачьей грации*, но действует на 1 цель / УЗ.
Медвежья стойкость, массовая: Аналог *медвежьей стойкости*, но действует на 1 цель / УЗ.

Огненные семена: Превращает желуди и ягоды в гранаты и бомбы.
Отталкивание дерева: Отталкивает деревянные предметы.
Поиск пути: Показывает самый прямой путь к цели.
Призыв природного союзника VI: Призывает существо, которое станет вашим союзником в бою.
Путешествие сквозь растения: Мгновенное перемещение из одного растения в другое того же вида.
Разговор с камнями: Общение с камнем, обработанным или необработанным.
Рассеивание магии, высшее: Аналог *рассеивания магии*, но действует на несколько целей.
Совиная мудрость, массовая: Аналог *совиной мудрости*, но действует на 1 цель / УЗ.
Сторожевой дуб: Превращает дуб в древня-охранника.

Друид, 7 круг

Излечение: Восстанавливает 10 ПЗ / УЗ, лечит от недугов.
Истинное зрение[P]: Позволяет видеть все, что на самом деле происходит.
Исцеление серьезных ранений, массовое: Восстанавливает 2d8 ПЗ + 1 / УЗ одному существу / УЗ.
Огненная буря: Наносит урон огнем 1d6 / УЗ.
Оживить растения: Оживляет растения и заставляет их сражаться на вашей стороне.
Оживший посох: Превращает посох в древня.
Ползучая погибель: Посылает в бой многоножек.
Превращение металла в дерево: Превращает металл в дерево в области радиусом 40 футов.
Призыв природного союзника VII: Призывает существо, которое станет вашим союзником в бою.
Путешествие с ветром: Превращает вас со спутниками в облака, позволяя быстро передвигаться по воздуху.
Солнечный луч: Луч ослепляет и наносит 4d6 урона.
Тайновидение, высшее: Аналог *тайновидения*, но быстрее и дольше.
Управление погодой: Меняет погоду в окрестностях.

Друид, 8 круг

Вихрь: Вихрь наносит урон и может унести существ с собой.
Власть над растениями: Заставляет растения-чудовища действовать по вашей воле.
Звериные облики: Превращает одного союзника / УЗ в животное.
Землетрясение: Земля в области радиусом 80 футов содрогается.
Исцеление тяжелых ранений, массовое: Восстанавливает 3d8 ПЗ + 1 / УЗ одному существу / УЗ.
Обратная гравитация: Заставляет предметы и существа падать вверх.
Отталкивание камня и металла: Отталкивает металл и камень.
Палец смерти: Наносит 10 урона / УЗ.
Призыв природного союзника VIII: Призывает существо, которое станет вашим союзником в бою.
Слово возвращения: Телепортирует вас в заранее выбранное место.
Солнечная вспышка: Ослепляет всех в области радиусом 80 футов, наносит 6d6 урона.

Друид, 9 круг

Антипатия: Предмет или место отталкивают существ определенного вида.
Буря возмездия: Вызывает бурю из кислоты, молний и града.
Видение будущего: Шестое чувство предупреждает вас об опасности.
Исцеление критических ранений, массовое: Восстанавливает 4d8 ПЗ + 1 / УЗ одному существу / УЗ.
Метаморфоза[©]: Вы превращаетесь в других существ и можете менять облик один раз в раунд.
Призыв природного союзника IX: Призывает существо, которое станет вашим союзником в бою.
Регенерация: Отращивает существу потерянные конечности, а также восстанавливает 4d8 ПЗ+1 / УЗ (макс. +35).
Симпатия[P]: Предмет или место привлекают существ определенного вида.
Создание ходоков: Создает 1d4+2 ходоков, сражающихся на вашей стороне.
Туча элементалей: Призывает множество элементалей.

Заклинания паладина

Паладин, 1 круг

Благо: Дает 1 временный ПЗ.

Благословение оружия: Оружие наносит больше урона злым врагам.

Благословение: Союзники получают +1 к атакам и испытаниям против ужаса.

Волшебное оружие: Дает оружию бонус +1.

Восстановление, низшее: Убирает штрафы к характеристике или восстанавливает 1d4 урона, нанесенного характеристике.

Защита от непогоды: Дает комфорт в жару и в холод, позволяя избегать урона от перегрева и переохлаждения.

Защита от хаоса / зла: +2 к КБ и испытаниям и особая защита от определенного мировоззрения.

Исцеление легких ранений: Восстанавливает 1d8 ПЗ + 1 / УЗ (до +5).

Милость божества: +1 к атакам и урону / 3 УЗ.

Обнаружение нежити: Позволяет обнаружить нежить в пределах 60 футов.

Обнаружение ядов: Позволяет обнаружить яд в одном существе или предмете.

Освящение воды[Р]: Создает святую воду.

Создание воды: Создает 2 галлона / УЗ чистой воды.

Сопротивляемость: +1 ко всем испытаниям.

Чтение магических текстов: Позволяет читать свитки и книги заклинаний.

Паладин, 2 круг

Бычья сила: +4 к Сил на 1 мин. / УЗ.

Место истины: В заколдованной области становится сложно солгать.

Орлиное великолепие: +4 к Хар на 1 мин. / УЗ.

Приостановка действия яда: Приостанавливает действие яда на 1 час / УЗ.

Скрытое мировоззрение: Скрывает мировоззрение на 24 часа.

Снятие паралича: Избавляет одно или несколько существ от паралича или замедления.

Совиная мудрость: +4 к Мдр на 1 мин. / УЗ.

Устойчивость к стихии: Защищает от 10 (или более) пунктов урона при каждом повреждении определенным видом энергии.

Щит для другого[Б]: Вы получаете половину урона, нанесенного товарищу, вместо него.

Паладин, 3 круг

Волшебное оружие, высшее: Дает оружию +1 (усиление) / 4 УЗ (макс. +5).

Выявление лжи: Раскрывает намеренную ложь.

Дневной свет: Излучает яркий свет в радиусе 60 футов.

Излечение скакуна: Аналог *излечения*, но только для скакуна паладина.

Исцеление серьезных ранений: Восстанавливает 2d8 ПЗ + 1 / УЗ (макс. +10).

Магический круг против хаоса / зла: Аналог *защиты от хаоса / зла*, но с радиусом 10 футов и длительностью 10 мин. / УЗ.

Молебен: Союзники получают +1 ко многим проверкам, враги — штраф –1.

Рассеивание магии: Отменяет действие одного заклинания или эффекта.

Снятие проклятия: Избавляет от проклятия существо или предмет.

Снятие слепоты / глухоты: Избавляет от обычной или магической слепоты либо глухоты.

Паладин, 4 круг

Восстановление[Р]: Восстанавливает потерянные уровни и пункты характеристик.

Защита от смерти: Дает защиту от смертельных эффектов и негативной энергии.

Исцеление тяжелых ранений: Исцеляет 3d8 ПЗ + 1 / УЗ (до +15).

Метка справедливости: Назначает действие, по совершении которого существо становится проклятым.
Нейтрализация яда: Наделяет невосприимчивостью к яду, производит детоксикацию.
Разрушение чар: Избавляет от очарования, превращения и проклятия.
Рассеивание зла: +4 к КБ от атак злых существ.
Рассеивание хаоса: +4 к КБ от атак хаотичных существ.
Священный меч: Дает оружию +5 (усиление), наносит дополнительно +2d6 урона злым существам.

Заклинания следопыта

Следопыт, 1 круг

Бесследный шаг: Позволяет одному существу / УЗ ходить, не оставляя следов.
Волшебный клык: +1 к атакам и урону для одного естественного оружия.
Защита от непогоды: Дает комфорт в жару и в холод, позволяя избегать урона от перегрева и переохлаждения.
Зверь-посланник: Направляет животное маленького размера в определенное место.
Невидимость для животных: Делает одно существо / УЗ невидимым для животны.
Обнаружение животных и растений: Позволяет обнаружить животных или растения одного вида.
Обнаружение силков и ям: Позволяет обнаружить естественные или примитивные ловушки.
Обнаружение ядов: Позволяет обнаружить яд в одном существе или предмете.
Опутывание: Растения опутывают всех в области радиусом 40 футов.
Приворот (животное): Одно животное начинает относиться к вам дружелюбно.
Призыв природного союзника I: Призывает существо, которое станет вашим союзником в бою.
Приостановка действия яда: Приостанавливает действие яда на 1 час / УЗ.
Прыжок: Персонаж получает бонус к проверкам Акробатики.
Разговор с животными: Позволяет общаться с животными.
Сигнал тревоги: Сигнализация на 2 часа / УЗ.
Скороход: Повышает вашу скорость на 10 футов
Усмирение животных: Успокаивает (2d4 + УЗ) КЗ животных.
Устойчивость к стихии: Защищает от 10 (или более) пунктов урона при каждом повреждении определенным видом энергии.
Чтение магических текстов: Позволяет читать свитки и книги заклинаний.

Следопыт, 2 круг

Дубовая кожа: Дает +2 (усиление) или более к естественной броне.
Защита от стихии: Поглощает 12 / УЗ пунктов урона от 1 стихии.
Исцеление легких ранений: Восстанавливает 1d8 ПЗ + 1 / УЗ (до +5).
Кошачья грация: +4 к Лвк на 1 мин. / УЗ.
Медвежья стойкость: +4 к Вын на 1 мин. / УЗ.
Паралич (животное): Парализует животное на 1 раунд / УЗ.
Призыв природного союзника II: Призывает существо, которое станет вашим союзником в бою.
Разговор с растениями: Позволяет говорить с растениями, включая растения-чудовища.
Силки: Создает волшебную ловушку.
Совиная мудрость: +4 к Мдр на 1 мин. / УЗ.
Стена ветра: Не пропускает стрелы, газы и мелких существ.
Шипастая поросль: Наносит существам в области действия заклинания 1d4 урона и может замедлить их.

Следопыт, 3 круг

Барьер для вредителей: Не позволяет насекомым, паукам и прочим вредителям подходить к вам ближе 10 футов.
Волшебный клык, высший: Естественное оружие получает + 1 (усиление) / 4 УЗ (до +5).
Исцеление от болезней: Исцеляет существо от всех болезней.
Исцеление серьезных ранений: Восстанавливает 2d8 ПЗ + 1 / УЗ (макс. +10).
Нейтрализация яда: Наделяет невосприимчивостью к яду, производит детоксикацию.
Ночное зрение: Позволяет видеть в темноте на 60 футов.
Облик дерева: Превращает вас в дерево на 1 час / УЗ.
Призыв природного союзника III: Призывает существо, которое станет вашим союзником в бою.
Рост растений: Заставляет зелень разрастаться, а урожаи увеличиваться.
Угнетение растений: Заставляет растения уменьшаться в размерах или вянуть.
Уменьшение животного: Уменьшает одно согласное на это животное.
Управление растениями: Заставляет растения вам помогать.
Хождение по воде: Позволяет ходить по воде, как по суше.

Следопыт, 4 круг

Древесный путь: Позволяет вам войти в одно дерево и выйти из другого.
Единение с природой: Предоставляет сведения о местности в радиусе 1 мили / УЗ от вас.
Исцеление тяжелых ранений: Восстанавливает 3d8 ПЗ + 1 / УЗ (макс. +15).
Необнаружимость[P]: Скрывает от тайновидения.
Призыв природного союзника IV: Призывает существо, которое станет вашим союзником в бою.
Свобода движений: Позволяет свободно двигаться, несмотря на помехи и затруднения.
Увеличение животных: Увеличивает животное вдвое.

ЗАКЛИНАНИЯ ЧАРОДЕЯ / ВОЛШЕБНИКА

ЧАРОДЕЙ / ВОЛШЕБНИК, 0 КРУГ (ФОКУСЫ)

ВОПЛОЩЕНИЕ

Всплеск кислоты: Создает шарик, наносящий 1d3 урона кислотой.

ИЛЛЮЗИЯ

Призрачный звук: Создает иллюзорные звуки.

НЕКРОМАНТИЯ

Кровотечение: Стабилизированное раненое существо начинает снова терять ПЗ.

Разрушение нежити: Наносит нежити 1d6 урона.

Утомляющее касание: Утомляет цель касанием.

ОЧАРОВАНИЕ

Ступор: Гуманоид с 4 или меньше КЗ теряет действие в свой ближайший ход.

ПРЕВРАЩЕНИЕ

Магическая рука: Телекинез (5 фунтов).

Открывание / закрывание: Открывает и закрывает дверцы и крышки.

Починка: Устраняет мелкие поломки.

Сообщение: Общение шепотом на расстоянии.

ПРЕГРАЖДЕНИЕ

Сопротивляемость: +1 ко всем испытаниям.

ПРОРИЦАНИЕ

Обнаружение магии: Позволяет обнаружить заклинания и волшебные вещи в пределах 60 футов.

Обнаружение ядов: Позволяет обнаружить яд в одном существе или предмете.

Чтение магических текстов: Позволяет читать свитки и книги заклинаний.

РАЗРУШЕНИЕ

Вспышка: Приводит существо в растерянность (–1 к атакам).

Ледяной луч: Испускает луч, наносящий 1d3 урона холодом.

Пляшущие огоньки: Создает подсветку в виде факелов или иной формы.

Свет: Заставляет предмет светиться с яркостью факела.

УНИВЕРСАЛИЗМ

Мелкие фокусы: Производит разные мелкие фокусы.

Мистическая метка: Ставит на существо или предмет личную метку (видимую или невидимую).

ЧАРОДЕЙ / ВОЛШЕБНИК, 1 КРУГ

ВОПЛОЩЕНИЕ

Магический доспех: Дает +4 (броня) к КБ.

Масло: Делает участок 10×10 футов или один предмет скользким.

Невидимый слуга: Невидимая сила выполняет ваши приказы.

Непроглядный туман: Вас окружает туман.

Призыв чудовища I: Призывает существо, которое будет сражаться на вашей стороне.

Скакун: Позволяет призвать верховую лошадь на 2 часа / УЗ.

ИЛЛЮЗИЯ

Аура магии: Меняет магическую ауру предмета.

Изменение облика: Меняет внешность.

Немой образ: Создает простую иллюзию по вашему выбору.

Цветные брызги: Ослепляет, повергает в шок или лишает сознания слабых существ.

Чревовещание: Делает так, что голос звучит с другой стороны в течение 1 мин. / УЗ.

НЕКРОМАНТИЯ

Ледяное прикосновение: Одно касание / УЗ наносит 1d6 урона и, возможно, 1 пункт урона Силе.

Ослабляющий луч: Испускает луч, дающий штраф к Силе, равный 1d6 + ½ УЗ.

Устрашение: Заставляет одно существо с 5 или меньше КЗ убегать в течение 1d4 раундов.

ОЧАРОВАНИЕ

Гипноз: Завораживает 2d4 КЗ существ.

Приворот (гуманоид): Один гуманоид начинает относиться к вам дружелюбно.

Сон: Усыпляет 4 КЗ существ.

ПРЕВРАЩЕНИЕ

Волшебное оружие: Дает оружию бонус +1.

Оживить веревку: Заставляет веревку двигаться согласно вашим указаниям.

Плавное падение: Заставляет предметы или существ падать медленнее.

Поспешное отступление: Увеличивает вашу базовую скорость на 30 футов.

Прыжок: Персонаж получает бонус к проверкам Акробатики.

Стирание: Заставляет обычные или волшебные письмена исчезнуть.

Увеличение гуманоида: Увеличивает гуманоида вдвое.

Уменьшение гуманоида: Уменьшает гуманоида вдвое.

ПРЕГРАЖДЕНИЕ

Волшебный засов: Не позволяет открыть дверь.

Защита от непогоды: Дает комфорт в жару и в холод, позволяя избегать урона от перегрева и переохлаждения.

Защита от хаоса / зла / добра / принципиальности: +2 к КБ и испытаниям и особая защита от определенного мировоззрения.
Сигнал тревоги: Сигнализация на 2 часа / УЗ.
Щит: Создает невидимый диск, дающий +4 к КБ и останавливающий *волшебные стрелы*.

ПРОРИЦАНИЕ

Верный удар: +20 к вашей следующей атаке.
Обнаружение нежити: Позволяет обнаружить нежить в пределах 60 футов.
Обнаружение тайных дверей: Позволяет обнаружить потайные двери в радиусе 60 футов.
Опознание: +10 к попыткам опознания волшебных предметов.
Понимание языков: Позволяет вам понимать любые языки.

РАЗРУШЕНИЕ

Волшебная стрела: 1d4+1 урона; +1 стрела / 2 УЗ выше 1 (до 5).
Парящий диск: Создает горизонтальный диск диаметром 3 фута, на который можно нагрузить вес до 100 фунтов / УЗ.
Пылающие руки: 1d4 / УЗ урона огнем (до 5d4).
Шоковое прикосновение: Прикосновение наносит 1d6 / УЗ урона электричеством (до 5d6).

ЧАРОДЕЙ / ВОЛШЕБНИК, 2 КРУГ

ВОПЛОЩЕНИЕ

Блестки: Ослепляет существ, делает невидимых видимыми.
Кислотная стрела: Дистанционная атака касанием, 2d4 урона на 1 раунд + 1 раунд / 3 УЗ.
Облако тумана: Создает туман, ухудшающий видимость.
Паутина: Создает в области радиусом 20 футов липкую паутину, мешающую двигаться.
Призыв стаи тварей: Призывает стаю летучих мышей, пауков или крыс.
Призыв чудовища II: Призывает существо, которое будет сражаться на вашей стороне.

ИЛЛЮЗИЯ

Волшебный рот[Р]: Наделяет предмет возможностью разговаривать при определенных условиях.
Завораживающий узор: Завораживает (2d4 + УЗ) КЗ существ.
Зеркальное отражение: Создает ваших иллюзорных двойников (1d4 + 1/3 УЗ, макс. 8).
Малый образ: Аналог *немого образа*, но со звуками.
Невидимость: Существо становится невидимо на 1 мин. / УЗ или пока не атакует.
Перенаправление: Обманывает чары прорицания для одного существа или предмета.
Расплывчатость: Когда цель этого заклинания атакуют, удар промахивается с вероятностью 20%.
Фантомная ловушка[Р]: Создает фальшивую ловушку на предмете.

НЕКРОМАНТИЯ

Касание упыря: Парализует существо, и оно начинает вонять, дезориентируя всех вокруг.
Ложная жизнь: Дает 1d10 временных ПЗ + 1 / УЗ (макс. +10).
Призрачная рука: Создает сияющую бесплотную руку, которая может на расстоянии предпринимать атаки касанием в ближнем бою.
Слепота / глухота: Жертва слепнет или глохнет.
Страх: Пугает существ с менее чем 6 КЗ.
Управление нежитью: Заставляет нежить подчиняться вашим приказам.

ОЧАРОВАНИЕ

Безудержный смех: Жертва теряет действия в течение 1 раунда / УЗ.
Отупляющее касание: Дает штраф –1d6 к Инт, Мдр и Хар.
Ступор (чудовище): Живое существо с 6 или меньше КЗ не действует в свой ближайший ход.

ПРЕВРАЩЕНИЕ

Бычья сила: +4 к Сил на 1 мин. / УЗ.
Иной облик: Вы принимаете облик гуманоида небольшого или среднего размера.
Кошачья грация: +4 к Лвк на 1 мин. / УЗ.
Левитация: Заставляет существо подниматься над землей и опускаться по вашей воле.
Лисья хитрость: +4 к Инт на 1 мин. / УЗ.
Медвежья стойкость: +4 к Вын на 1 мин. / УЗ.
Ночное зрение: Позволяет видеть в темноте на 60 футов.
Орлиное великолепие: +4 к Хар на 1 мин. / УЗ.
Паучьи лапы: Позволяет ходить по стенам и потолку.
Пиротехника: Делает из огня вспышку света или клубы дыма.
Ремонт: Чинит сломанный предмет.
Совиная мудрость: +4 к Мдр на 1 мин. / УЗ.
Стук: Открывает запертые или магически запечатанные двери.
Фокус с веревкой: Позволяет 8 существам спрятаться в межпространственном кармане.
Шепот ветра: Отправляет короткое сообщение на расстояние до 1 мили / УЗ.

ПРЕГРАЖДЕНИЕ

Защита от стрел: Дает СУ 10 / магия от дистанционных атак.
Мистический замок[Р]: Магически запирает дверь или сундук.
Сокрытие предмета: Скрывает предмет от *тайновидения*.
Устойчивость к стихии: Защищает от 10 (или более) пунктов урона при каждом повреждении определенным видом энергии.

ПРОРИЦАНИЕ

Поиск предмета: Указывает направление к предмету (конкретному или определенного типа).
Увидеть невидимое: Позволяет видеть невидимое.
Чтение мыслей: Позволяет читать поверхностные мысли.

Разрушение

Вечный свет[P]: Создает постоянный холодный свет.
Опаляющий луч: Дистанционная атака касанием, наносящая 4d6 урона огнем; + 1 луч / 4 УЗ выше 3 (макс. 3).
Порыв ветра: Сдувает или сбивает мелких существ.
Пылающая сфера: Создает шар огня, наносящий 3d6 урона.
Разбивающий звук: Создает вибрации, повреждающие предметы и кристаллических существ.
Тьма: Создает сверхъестественную темноту радиусом 20 футов.

Чародей / волшебник, 3 круг

Воплощение

Змеиный знак[P]: Создает в тексте змееподобный значок, обездвиживающий читателя.
Призыв чудовища III: Призывает существо, которое будет сражаться на вашей стороне.
Пурга: Мешает видеть и двигаться.
Смрадное облако: Создает тошнотворные испарения, держащиеся 1 раунд / УЗ.
Фантомный скакун: Волшебный конь на 1 час / УЗ.

Иллюзия

Иллюзорные письмена[P]: Делает текст видимым только для избранных.
Марево: Когда цель этого заклинания атакуют, удар промахивается с вероятностью 50%.
Полноценный образ: Аналог *немого образа*, но со звуками, запахами и температурными эффектами.
Сфера невидимости: Делает всех в радиусе 10 футов от вас невидимыми.

Некромантия

Касание вампира: Касание наносит 1d6 урона / 2 УЗ и дает столько же временных ПЗ заклинателю.
Обессиливающий луч: Испускает луч, обессиливающий того, в кого попадет.
Посмертный покой: Сберегает один труп от тления.
Удержание нежити: Обездвиживает нежить на 1 раунд / УЗ.

Очарование

Внушение: Заставляет жертву выполнить отданный ей приказ.
Героизм: +2 к атакам, испытаниям, проверкам навыков.
Глубокий сон: Погружает в сон 10 КЗ существ.
Паралич (гуманоид): Парализует гуманоида на 1 раунд / УЗ.
Ярость: +2 к Сил и Вын, +1 к испытаниям Воли, –2 к КБ.

Превращение

Волшебное оружие, высшее: Дает оружию +1 (усиление) / 4 УЗ (макс. +5).
Газообразность: Тело персонажа становится газообразным, и он получает возможность медленно летать.
Дыхание под водой: Позволяет дышать под водой.
Замедление: Одно существо / УЗ может произвести лишь одно действие в раунд, получая штраф –1 к КБ, испытаниям Реакции и атакам.
Мерцание: Заставляет вас случайным образом появляться и исчезать в течение 1 раунда / УЗ.
Облик зверя I: Превращает вас в животное небольшого или среднего размера.
Огненные стрелы: Дает стрелам +1d6 урона огнем.
Острое лезвие: Удваивает критический диапазон оружия.
Полет: Позволяет летать со скоростью 60 футов.
Тайная страница: Подменяет содержание одной страницы текста.
Уменьшение предмета: Уменьшает предмет до 1/8 настоящего размера.
Ускорение: Одно существо / УЗ движется быстрее, получая +1 к атакам, КБ и испытаниям Реакции.

Преграждение

Взрывчатые руны: При прочтении наносит 6d6 урона.
Защита от стихии: Поглощает 12 / УЗ пунктов урона от одной стихии.
Магический круг против хаоса / зла / добра / принципиальности: Аналог заклинания защиты, но с радиусом 10 футов и на 10 мин. / УЗ.
Необнаружимость[P]: Скрывает от тайновидения.
Рассеивание магии: Отменяет действие одного заклинания или эффекта.

Прорицание

Мистическое зрение: Позволяет видеть магические ауры.
Полиглот: Позволяет говорить на любых языках и понимать их.
Ясновидение / яснослышание: Позволяет вам видеть или слышать на расстоянии в течение 1 мин. / УЗ.

Разрушение

Дневной свет: Излучает яркий свет в радиусе 60 футов.
Огненный шар: 1d6 урона за уровень, радиус 20 футов.
Стена ветра: Не пропускает стрелы, газы и мелких существ.
Удар молнии: Наносит 1d6 / УЗ урона электричеством.
Хижина: Создает убежище для 10 существ.

Чародей / волшебник, 4 круг

Воплощение

Дверь в пространстве: Телепортация на короткое расстояние.
Малое созидание: Создает один предмет из дерева или ткани.
Надежное укрытие: Создает прочный домик.
Плотный туман: Мешает видеть, замедляет перемещения.
Призыв чудовища IV: Призывает существо, которое будет сражаться на вашей стороне.
Черные щупальца: Призывает щупальца, хватающие всех в радиусе 20 футов.

Иллюзия

Иллюзорная местность: Меняет вид местности (поле кажется лесом и т. п.).
Иллюзорная стена: Создает правдоподобно выглядящую, но проходимую стену, пол или потолок.
Невидимость, высшая: Аналог *невидимости*, но под действием этого заклинания можно атаковать и оставаться невидимым.
Радужный узор: Огни, завораживающие 24 КЗ существ.
Теневое воплощение: Имитирует заклинания школы Воплощения 3 круга и ниже, с эффектами, реальными на 20%.
Убийственный фантазм: Жуткая иллюзия убивает либо наносит 3d6 урона.

Некромантия

Болезнь: Заражает существо определенной болезнью.
Истощение: Дает существу 1d4 отрицательных уровня.
Оживить мертвецов[Р]: Превращает трупы в скелетов и зомби.
Проклятие: –6 к одной характеристике, или –4 к атакам, испытаниям и проверкам, или вероятность потери любого действия 50%.
Ужас: Заставляет всех существ в области действия заклинания броситься в бегство на 1 раунд / УЗ.

Очарование

Гейс, низший: Позволяет отдать приказ существу с 7 или меньше КЗ.
Замешательство: Заставляет существо странно себя вести в течение 1 раунда / УЗ.
Приворот (чудовище): Заставляет одно чудовище относиться к вам дружелюбно.
Сокрушительное отчаяние: Существа получают штраф –2 к атакам, урону, испытаниям и проверкам.

Превращение

Облик зверя II: Превращает вас в животное от маленького до крупного размера.
Преображение камня: Меняет форму камня.
Стихийная форма I: Превращает вас в элементаля небольшого размера.
Увеличение гуманоида, массовое: 1 гуманоид / УЗ становится вдвое больше.
Улучшение памяти[Ф]: *Только волшебник.* Позволяет подготовить больше слабых заклинаний или вспомнить уже примененное.
Уменьшение гуманоида, массовое: Аналог *уменьшения гуманоида*, но действует на 1 цель / УЗ.

Преграждение

Каменная кожа[Р]: Дает СУ10 / адамантин.
Огненная ловушка[Р]: При открывании предмет наносит 1d4 + 1 / УЗ урона.
Пространственный якорь: Мешает перемещаться между планами.
Снятие проклятия: Избавляет от проклятия существо или предмет.
Сфера неуязвимости, низшая: Останавливает заклинания с 1 по 3 круг.

Прорицание

Мистический глаз: Создает невидимый глаз, летающий со скоростью 30 футов / раунд.
Обнаружение слежки: Сообщает о магической слежке.
Поиск существа: Указывает направление, в котором находится знакомое существо.
Тайновидение[Ф]: Позволяет следить за существом издалека.

Разрушение

Вопль: Оглушает всех в конусе и наносит 5d6 урона звуком.
Ледяная буря: Вызывает град, наносящий 5d6 урона всем существам в цилиндре диаметром 40 футов.
Огненная стена: Наносит 2d4 урона от огня в 10 футах и 1d4 в 20 футах от стены, при проходе насквозь — 2d6 урона +1 / УЗ.
Огненный щит: Наносит урон атакующим вас; защищает от жара или холода.
Силовая сфера: Создает сферу, которая защищает того, кто находится внутри, но не позволяет передвигаться.
Стена льда: Создает плоскую или полусферическую ледяную стену.

Чародей / волшебник, 5 круг

Воплощение

Великое созидание: Аналог *малого созидания*, но может использовать камень и металл.
Верный пес волшебника: Создает фантомную собаку, стерегущую место от посторонних.
Каменная стена: Создает каменную стену любой формы.
Потайной сундук[Ф]: Прячет сундук в Эфирном плане; вы можете в любой момент его вернуть.
Потусторонний слуга, низший: Удерживает экстрапланарное существо до 6 КЗ, пока оно не выполнит поручение.
Призыв чудовища V: Призывает существо, которое будет сражаться на вашей стороне.
Смертельное облако: Убивает существ с 3 или менее КЗ; существа с 4–6 КЗ проходят испытание и в случае провала умирают, с 6+ КЗ получают урон Выносливости.
Телепортация: Мгновенно перемещает на расстояние до 100 миль / УЗ.

Иллюзия

Кошмар: Насылает видение, наносящее 1d10 урона и вызывающее утомление.
Личины: Меняет внешность одного существа / 2 УЗ.
Ложная картина[Р]: Обманывает тайновидение иллюзией.
Мистический мираж: Аналог *иллюзорной местности*, но с постройками.
Сновидение: Посылает сообщение спящему.
Теневое разрушение: Имитирует заклинания школы Разрушения 4 круга и ниже, с эффектами, реальными на 20%.
Устойчивый образ: Аналог *полноценного образа*, но не требует концентрации.

Некромантия

Волна усталости: Несколько целей становятся утомленными.
Колдовской сосуд®: Захват чужого тела.
Символ боли[Р]: Создает знак, при срабатывании причиняющий боль всем вокруг.
Увядание: Заставляет растение вянуть, наносит растению-чудовищу 1d6 урона / УЗ.

Очарование

Паралич (чудовище): Аналог *паралича (гуманоид)*, но действует на любых существ.
Подчинение гуманоида: Телепатическое управление гуманоидом.
Символ сна[Р]: Создает знак, при срабатывании усыпляющий всех вокруг.
Слабоумие: Снижает Инт и Хар жертвы до 1.
Туман безволия: Все в тумане получают штраф –10 к проверкам Мдр и испытаниям Воли.

Превращение

Губительный полиморф: Превращает жертву в безобидную зверюшку.
Дальний перелет: Позоляет вам лететь со скоростью 40 футов и подолгу находиться в спешке.
Изготовление[Р]: Превращает сырые материалы в изделия.
Облик зверя III: Превращает вас в животное от миниатюрного до огромного размера либо в волшебного зверя небольшого или среднего размера.
Облик растения I: Превращает вас в растение небольшого или среднего размера.
Полиморф: Меняет облик одному добровольцу.
Превращение грязи в камень: Превращает по (два куба 10×10×10 футов) / УЗ грязи в камень.
Превращение камня в грязь: Превращает по (два куба 10×10×10 футов) / УЗ камня в грязь.
Проход сквозь стену: Создает проход сквозь деревянную или каменную стену.
Стихийная форма II: Превращает вас в элементаля среднего размера.
Телекинез: Позволяет перемещать предметы, атаковать с дистанции или бросать предметы и существ.
Увеличение животных: Увеличивает животное вдвое.

Преграждение

Возвращение: Отправляет существо на его родной план.
Кабинет волшебника: Защищает область от взглядов и *тайновидения* на 24 часа.
Разрушение чар: Избавляет от очарования, превращения и проклятия.

Прорицание

Глаза-разведчики: Создает летающие глаза (1d4 + 1 / УЗ), разведывающие для вас местность.
Связь с иным планом: Позволяет задать вопрос экстрапланарному существу.
Телепатическая связь: Позволяет союзникам мысленно общаться.

Разрушение

Конус холода: 1d6 / УЗ урона холодом.
Послание: Мгновенно пересылает короткое сообщение.
Преграждающая рука: Рука, дающая укрытие от одного противника.
Силовая стена: Создает неуязвимую к урону стену.

Универсализм

Постоянство[Р]: Делает заклинания постоянными.

Чародей / волшебник, 6 круг

Воплощение

Железная стена[Р]: Создает стену с 30 пунктами прочности / 4 УЗ, которая может упасть на врагов.
Кислотный туман: Насылает туман, наносящий урон кислотой.
Потусторонний слуга: Аналог *низшего потустороннего слуги*, но до 12 КЗ.
Призыв чудовища VI: Призывает существо, которое будет сражаться на вашей стороне.

Иллюзия

Вечный образ: Постоянная иллюзия — с изображением, звуком, запахами и температурой.
Вуаль: Меняет внешность группы существ.
Обманка: Делает вас невидимым и создает иллюзорного двойника.
Программируемый образ[Р]: Аналог *полноценного образа*, но срабатывает при определенном условии.
Путь в тенях: Быстрое путешествие через тени.

Некромантия

Грозные очи: Заставляет цель паниковать, дезориентирует или вводит в кому.
Круг смерти[Р]: Убивает 1d4 / УЗ КЗ существ.
Символ ужаса[Р]: Создает знак, при срабатывании пугающий существ вокруг.
Создание нежити[Р]: Создает упырей, вурдалаков, мумий или моргов из останков.
Упокоение нежити[Р]: Уничтожает 1d4 КЗ нежити / УЗ (до 20d4).

Очарование

Внушение, массовое: Аналог *внушения*, но на 1 цель / УЗ.
Гейс / миссия: Аналог *низшего гейса*, но действует на любых существ.
Героизм, высший: +4 к атакам, испытаниям и проверкам, невосприимчивость к ужасу и временные ПЗ.
Символ обольщения[Р]: Создает знак, при срабатывании очаровывающий существ вокруг.

Превращение

Бычья сила, массовая: Аналог *бычьей силы*, но действует на 1 цель / УЗ.
Власть над водой: Повышает или понижает уровень воды.
Движение грунта: Создает валы и траншеи.
Дезинтеграция: Обращает существо или предмет в прах.
Кошачья грация, массовая: Аналог *кошачьей грации*, но действует на 1 цель / УЗ.
Лисья хитрость, массовая: Аналог *лисьей хитрости*, но на 1 цель / уровень.
Медвежья стойкость, массовая: Аналог *медвежьей стойкости*, но действует на 1 цель / УЗ.
Облик дракона I: Превращает вас в дракона среднего размера.
Облик зверя IV: Превращает вас в животное от миниатюрного до огромного размера либо в волшебного зверя от маленького до крупного размера.
Облик растения II: Превращает вас в растение крупного размера.
Орлиное великолепие, массовое: Аналог *орлиного великолепия*, но действует на 1 цель / УЗ.
Память волшебника: *Только волшебник.* Позволяет вспомнить заклинание 5 или ниже круга.
Превращение камня в плоть: Избавляет существо от эффекта окаменения.
Превращение плоти в камень: Превращает цель в статую.
Совиная мудрость, массовая: Аналог *совиной мудрости*, но действует на 1 цель / УЗ.
Стихийная форма III: Превращает вас в элементаля крупного размера.
Трансформация[Р]: Дает бонусы в бою.

Преграждение

Отторжение[Ф]: Не позволяет никому к вам приблизиться.
Охранные чары: Защищает область от вторжений рядом магических эффектов .
Поле антимагии: Не позволяет магии работать в радиусе 10 футов от вас.
Рассеивание магии, высшее: Аналог *рассеивания магии*, но действует на несколько целей.
Сфера неуязвимости: Аналог *низшей сферы неуязвимости*, но включены заклинания 4 круга.

Прорицание

Анализ чар[Ф]: Подробно анализирует магические ауры.
Знание легенд[РФ]: Предоставляет сведения о существе, месте или предмете.
Истинное зрение[Р]: Позволяет видеть все, что на самом деле происходит.

Разрушение

Заготовка[Ф]: Устанавливает условие срабатывания для другого заклинания.
Могучая рука: Рука, отталкивающая противников.
Морозный шар: Замораживает воду или наносит урон холодом.
Цепь молний: Наносит урон 1d6 / УЗ; 1 вторичная молния / УЗ.

Чародей / волшебник, 7 круг

Воплощение

Великолепный особняк волшебника[Ф]: Создает дверь в межпространственный особняк.
Мгновенный призыв[Р]: Заранее подготовленный предмет появляется у вас в руке.
Планарный переход[Ф]: Отправляет до 8 существ на другой план.
Призыв чудовища VII: Призывает существо, которое будет сражаться на вашей стороне.
Телепортация предмета: Аналог *телепортации*, но действует на предмет.
Телепортация, высшая: Аналог *телепортации*, но без риска ошибки и ограничений на дистанцию.
Эфирная дверь: Создает невидимый проход через преграду.

Иллюзия

Невидимость, массовая: Аналог *невидимости*, но действует на всех в области.
Симулякр[Р]: Создает частично реального двойника для существа.
Собственный образ[Р]: Создает иллюзорного двойника, который движется и колдует.
Теневое воплощение, высшее: Аналог *теневого воплощения*, но до 6 круга и ниже; реально на 60%.

Некромантия

Власть над нежитью: Не позволяет нежити нападать и вынуждает ее подчиняться приказам.
Волна бессилия: Обессиливает несколько целей.
Палец смерти: Наносит 10 урона / УЗ одной цели.
Символ слабости[Р]: Создает знак, при срабатывании ослабляющий всех вокруг.

Очарование

Безумие: Вводит жертву в постоянное *замешательство.*
Паралич (гуманоид), массовый: Аналог *паралича (гуманоид)*, но на группу, в которой все цели находятся в пределах 30 футов друг от друга.
Символ шока[Р]: Создает знак, при срабатывании повергающий в шок всех вокруг.
Слово силы: слепота: Ослепляет существо с 200 ПЗ или менее.

Превращение

Облик великана I: Превращает вас в великана крупного размера.
Облик дракона II: Превращает вас в дракона крупного размера.

Облик растения III: Превращает вас в растение огромного размера.
Обратная гравитация: Заставляет предметы и существа падать вверх.
Полиморф, высший: Дает существу новый, более мощный облик.
Статуя: Позволяет существу превращаться в статую.
Стихийная форма IV: Превращает вас в элементаля огромного размера.
Управление погодой: Меняет погоду в окрестностях.
Эфирная прогулка: Делает вас эфирным на 1 раунд / УЗ.

ПРЕГРАЖДЕНИЕ

Изгнание: Изгоняет 2 КЗ / УЗ экстрапланарных существ.
Изоляция: Делает невидимым для зрения и тайновидения, вводит в кому.
Отражение заклинаний[Р]: Отражает 1d4+6 кругов заклинаний, направленных в создателя.

ПРОРИЦАНИЕ

Видение[Р]: Аналог *знания легенд*, но быстрее.
Мистическое зрение, высшее: Аналог *мистического зрения*, но позволяет обнаружить магию на существах и предметах.
Тайновидение, высшее: Аналог *тайновидения*, но быстрее и дольше.

РАЗРУШЕНИЕ

Меч волшебника[Ф]: Создает летающий силовой меч, поражающий врагов.
Отложенный огненный шар: Наносит 1d6 / УЗ урона огнем, можно отложить взрыв на срок до 5 раундов.
Радужные брызги: Испускает цветные лучи, наносящие вред с помощью разных эффектов.
Силовая клетка[Р]: Куб или клетка силы удерживает то, что оказалось внутри.
Хваткая рука: Рука, дающая укрытие, толкающая или хватающая противника.

УНИВЕРСАЛИЗМ

Ограниченное желание[Р]: Меняет реальность (с ограничениями).

ЧАРОДЕЙ / ВОЛШЕБНИК, 8 КРУГ

ВОПЛОЩЕНИЕ

Горючее облако: Создает облако, наносящее 6d6 урона огнем / раунд.
Лабиринт: Отправляет жертву во межпространственный лабиринт.
Ловушка для души[Р]: Заключает жертву в камень.
Потусторонний слуга, высший: Аналог *низшего потустороннего слуги*, но до 18 КЗ.
Призыв чудовища VIII: Призывает существо, которое будет сражаться на вашей стороне.

ИЛЛЮЗИЯ

Блистающий узор: Цветные сполохи приводят существ в *замешательство*, шок или лишают их сознания.
Завеса: Иллюзия скрывает вас от зрения и тайновидения.
Теневое разрушение, высшее: Аналог *теневого разрушения*, но до 6 круга и ниже; реально на 60%.

НЕКРОМАНТИЯ

Жуткое иссушение: Наносит 1d6 урона / УЗ существам в пределах 30 футов друг от друга.
Клон[РФ]: Оживляет двойника после смерти оригинала.
Символ смерти[Р]: Создает знак, при срабатывании убивающий всех вокруг.
Создание высшей нежити[Р]: Создает теней, духов, призраков или пожирателей.

ОЧАРОВАНИЕ

Антипатия: Предмет или место отталкивают существ определенного вида.
Безудержная пляска: Заставляет танцевать.
Приворот (чудовище), массовый: Аналог *приворота (чудовище)*, но на нескольких существ, причем все они должны находиться в пределах 30 футов друг от друга.
Символ безумия[Р]: Создает знак, при срабатывании сводящий с ума всех вокруг.
Симпатия[Р]: Предмет или место привлекают существ определенного вида.

Сковывание[Р]: Позволяет проводить ритуалы для содержания существ в заключении.
Слово силы: шок: Повергает в шок существо со 150 ПЗ или менее.
Требование: Аналог *послания*, но с *внушением*.

ПРЕВРАЩЕНИЕ

Облик великана II: Превращает вас в великана огромного размера.
Облик дракона III: Превращает вас в дракона огромного размера.
Стазис[Р]: Помещает существо в анабиоз.
Стальное тело: Превращает тело в живой металл.
Универсальный полиморф: Превращает что угодно во что угодно.

ПРЕГРАЖДЕНИЕ

Защита от чар[Р,Ф]: Дает бонус +8 к испытаниям.
Пространственная преграда: Препятствует *телепортации* и перемещениям между планами в течение 1 дня / УЗ.
Радужная стена: Создает цветную стену с целым спектром эффектов.
Сокрытие разума: Защищает существо от магии разума и *тайновидения*.

ПРОРИЦАНИЕ

Глаза-разведчики, высшие: Аналог *глаз-разведчиков*, но с *истинным зрением*.
Миг предвидения: Вы получаете бонус +1 (интуитивный) / УЗ к одной атаке, проверке или испытанию.
Точный адрес: Позволяет определить точное местонахождение существа или предмета.

РАЗРУШЕНИЕ

Вопль, высший: Наносит 10d6 урона от звука, повергает в шок.
Кинетическая сфера: Аналог *силовой сферы*, но ее можно двигать силой мысли.
Морозный луч: Дистанционная атака касанием, наносит 1d6 / УЗ урона от холода и обеспечивает потерю 1d4 пунктов Ловкости.
Сжатый кулак: Крупная рука, дающая укрытие, толкающая или атакующая противников.
Солнечная вспышка: Ослепляет всех в области радиусом 80 футов, наносит 6d6 урона.

ЧАРОДЕЙ / ВОЛШЕБНИК, 9 КРУГ

ВОПЛОЩЕНИЕ

Врата[Р]: Соединяет два плана для перемещения или призыва существ.
Призыв чудовища IX: Призывает существо, которое будет сражаться на вашей стороне.
Пристанище[Р]: Предмет перемещает своего владельца к вам.
Телепортирующий круг[Р]: Телепортирует всех находящихся в круге.

ИЛЛЮЗИЯ

Живые тени: Аналог *теневого воплощения*, но до 8 круга включительно и реально на 80% .
Жуть: Аналог *убийственного фантазма*, но действует на нескольких существ, все в пределах 30 футов друг от друга.

НЕКРОМАНТИЯ

Астральная проекция[Р]: Создает астральную проекцию вас и ваших спутников.
Вместилище для души[Ф]: Ловит душу погибшего существа, предотвращая *воскрешение*.
Вой баньши: Наносит 10 урона / УЗ одному существу / УЗ.
Вытягивание жизни: Жертва получает 2d4 отрицательных уровня.

ОЧАРОВАНИЕ

Паралич (чудовище), массовый: Аналог *паралича (чудовище)*, но на нескольких существ, все в пределах 30 футов друг от друга.
Подчинение чудовища: Аналог *подчинения гуманоида*, но действует на кого угодно.
Слово силы: смерть: Убивает существо со 100 или менее ПЗ.

ПРЕВРАЩЕНИЕ

Выход в Эфир: Позволяет вам со спутниками странствовать по Эфирному плану.
Метаморфоза[Ф]: Вы превращаетесь в других существ и можете менять облик один раз в раунд.
Остановка времени: Позволяет свободно действовать в течение 1d4+1 раундов.

ПРЕГРАЖДЕНИЕ

Заключение: Погребает жертву глубоко под землей.
Магическое разъединение: Рассеивает магию, разрушает волшебные предметы.
Радужная сфера: Аналог *радужной стены*, но в форме сферы.
Свобода: Освобождает из *заключения*.

ПРОРИЦАНИЕ

Видение будущего: Шестое чувство предупреждает вас об опасности.

РАЗРУШЕНИЕ

Метеориты: Призывает четыре сферы, наносящие по 6d6 урона огнем.
Сокрушительная рука: Крупная рука, дающая укрытие, толкающая или сокрушающая врагов.

УНИВЕРСАЛИЗМ

Желание[Р]: Аналог *ограниченного желания*, но с меньшими ограничениями.

Заклинания

Заклинания в этом разделе представлены в алфавитном порядке, за исключением тех, названия которых начинаются со слов «низший», «высший» или «массовый» (см. порядок описания заклинаний на стр. 242).

Анализ чар

Школа: прорицание;
Круг: бард 6, чародей / волшебник 6
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Ф (рубиновая линза в золотой оправе стоимостью 1 500 зм)
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цель: один предмет или существо / 1 УЗ
Длит.: 1 раунд / 1 УЗ (П)
Испытание: нет или испытание Воли отменяет; см. текст
Устойчивость к магии: нет

С помощью этого заклинания вы начинаете хорошо видеть магические ауры. Каждый раунд вы в качестве свободного действия можете посмотреть на одно существо или предмет. Если вы анализируете таким образом волшебный предмет, то немедленно распознаете его свойства (включая любые проклятия), способы их активации (если их надо активировать) и количество оставшихся зарядов (если у предмета есть заряды). Если вы анализируете предмет или существо, на который или которое наложены заклинания, вы выясняете название, параметры и УЗ каждого из этих заклинаний. Если предмет находится в распоряжении кого-то, то владелец, если хочет, имеет право попытаться заставить эту вещь пройти испытание Воли. В случае успеха вы не узнаете про предмет ничего, что нельзя было бы увидеть невооруженным глазом. После успешного прохождения испытания предмет становится неуязвим к любым новым попыткам применить к нему *анализ чар* на 24 часа.

Анализ чар не действует на артефакты.

Антипатия

Школа: очарование (принуждение) [разум];
Круг: друид 9, чародей / волшебник 8
Время сотворения: 1 час
Компоненты: С, Ж, Р / СФ (квасцы, вымоченные в уксусе)
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цель: место, максимум (один куб 10×10×10) за УЗ или один предмет
Длит.: 2 часа / 1 УЗ (П)
Испытание: Воли ослабляет (см. текст)
Устойчивость к магии: да

Заколдованный вами предмет или место испускает магические эманации, отвратительные для определенного вида разумных существ или для существ определенного мировоззрения (по вашему выбору). Должен быть выбран конкретный вид существ, просто выбрать подтип недостаточно. Мировоззрение тоже следует выбирать только одно определенное.

Существа выбранного вида или мировоззрения чувствуют необходимость покинуть заколдованное место или избегать заколдованный предмет; они никогда добровольно к нему не возвращаются. Существо, успешно прошедшее испытание Воли, может оставаться в заколдованном месте или прикасаться к заколдованному предмету, но ему это будет неприятно. От дискомфорта Ловкость существа временно уменьшается на 4.

Антипатия нейтрализует и рассеивает *симпатию*.

Астральная проекция

Школа: некромантия;
Круг: жрец 9, чародей / волшебник 9
Время сотворения: 30 минут
Компоненты: С, Ж, Р (камень гиацинт стоимостью 1 000 зм)
Дистанция: касание
Цель: вы и один доброволец / 2 УЗ
Длит.: см. текст
Испытание: нет
Устойчивость к магии: да

При помощи этого заклинания вы высвобождаете свой дух из физического тела, отправляясь в астральном теле на иной план. Вы можете взять с собой других существ, которые для этого должны образовать вместе с вами круг в момент сотворения заклинания. Эти спутники не могут путешествовать отдельно от вас: если во время путешествия с вами что-нибудь случится, они застрянут там, где вы их оставите.

Создавая *астральную проекцию*, вы оставляете позади физическое тело в бесчувственном состоянии. Заклинание создает астральную копию не только вас лично, но и всего, что вы носите на себе и с собой. Поскольку Астральный план соприкасается с другими планами, вы можете путешествовать через него в любой из них. При этом вы покидаете Астральный план и формируете новое физическое тело (со всеми своими вещами) на том плане, который решили посетить.

Пока вы находитесь на Астральном плане, ваше тело-проекция прочно соединено с телом физическим при помощи бестелесной серебряной нити. Если ее разрезать, то вы погибаете; к счастью, мало что способно эту нить уничтожить. Когда вы формируете новое тело на другом плане, ваша серебряная нить невидимо крепится к этому новому телу. Если убить второе тело или астральную форму, нить просто возвращает вас в основное физическое тело, пробуждая его от бесчувственного состояния. Это травмирующий опыт: в случае гибели астрального или вторичного тела вы получаете два постоянных отрицательных уровня. Хотя созданная заклинанием проекция вполне функциональна на Астральном плане, взаимодействовать она может только с тем, что есть в самом Астрале: для любого другого плана нужно физическое тело.

Вы со своими спутниками можете путешествовать по Астральному плану сколь угодно долго: ваши настоящие тела так и будут лежать в беспамятстве, пока вы не вернетесь в них. Заклинание работает, пока вы сами не решите прервать его действие или же его не прервет что-то внешнее — например, *рассеивание магии*, направленное или на физическое тело, или на астральное; перерезание серебряной нити или уничтожение физического тела (это вас мгновенно убивает).

Когда заклинание прекращает работать, ваше астральное тело и все его вещи пропадают.

АУРА МАГИИ

Школа: иллюзия (морок);
Круг: бард 1, чародей / волшебник 1
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Ф (лоскут шелка, которым проводят по предмету)
Дистанция: касание
Цель: один предмет (которого коснулись) весом не более 5 фунтов / 1 УЗ
Длит.: 1 день / 1 УЗ (П)
Испытание: нет; см. текст
Устойчивость к магии: нет

Вы меняете ауру предмета так, что он для всех заклинаний обнаружения и определения (а также всех схожих с ними способностей) выглядит либо как немагический, либо как волшебный (определенного типа, по вашему выбору), либо как носитель заклинания по вашему выбору. Если кто-то направляет на такой предмет заклинание *опознание*, то он распознает ауру как ложную и выявляет реальные свойства предмета, успешно пройдя испытание Воли. В противном случае он верит тому, что показывает аура, и дополнительное изучение не дает ему новой информации. Если собственная аура предмета особенно сильна (например, это артефакт), то *аура магии* не работает.

Примечание: волшебное оружие, щит или доспехи — всегда искусно сделанные вещи, поэтому меч среднего качества с магической аурой выглядит подозрительно.

АУРА СВЯТОСТИ

Школа: прегражденье [добро];
Круг: жрец 8
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Ф (маленький реликварий стоимостью 500 зм)
Дистанция: 20 футов
Цель: одно существо / 1 УЗ в радиусе 20 футов от вас (взрыв)
Длит.: 1 раунд / 1 УЗ (П)
Испытание: см. текст
Устойчивость к магии: да (безвредно)

Это заклинание окутывает небесным сиянием, давая защиту от магии злых существ. Оно также ослепляет всех злых противников, которые атакуют защищенных этим заклинанием.

Всего у *ауры святости* есть четыре эффекта.

Во-первых, каждое защищенное существо получает бонусы +4 (отражение) к КБ и +4 (сопротивляемость) ко всем испытаниям. В отличие от заклинания *защита от зла*, эти бонусы используются при нападении любых противников, а не только злых существ.

Во-вторых, каждое защищенное существо получает УкМ 25 от злых заклинаний и от всех заклинаний, сотворенных злыми существами.

В-третьих, это заклинание защищает от захвата тела и разума, точно так же как и *защита от зла*.

Наконец, если злое существо попадает по защищенному в ближнем бою, то оно слепнет на 1 раунд (успешное испытание Стойкости отменяет этот эффект, как в случае заклинания *слепоты / глухоты*, но со СЛ, соответствующей заклинанию *аура святости*).

БАРЬЕР ДЛЯ ВРЕДИТЕЛЕЙ

Школа: прегражденье;
Круг: бард 4, жрец 4, друид 4, следопыт 3
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, СФ
Дистанция: 10 футов
Область: эманация радиусом 10 футов, с центром на вас
Длит.: 10 мин. / 1 УЗ (П)
Испытание: нет или испытание Воли отменяет; см. текст
Устойчивость к магии: да

Невидимый барьер вокруг вас не пропускает вредителей. Если их суммарное количество КЗ меньше одной трети вашего УЗ, то они не могут пройти сквозь барьер; если их суммарное количество КЗ равно одной трети вашего УЗ и более, то они могут пробиться, успешно пройдя испытание Воли.

При этом пересечение барьера наносит вредителям 2d6 урона и причиняет боль, которой такие существа обычно стараются избегать.

БАРЬЕР ДЛЯ ЖИЗНИ

Школа: прегражденье;
Круг: жрец 6, друид 6
Компоненты: С, Ж, СФ
Время сотворения: 1 раунд
Дистанция: 10 футов
Область: эманация радиусом 10 футов, с центром на вас
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ (П)
Испытание: нет
Устойчивость к магии: да

Вы создаете подвижную энергетическую полусферу, не впускающую внутрь большинство живых существ. Этот эффект ограждает от аберраций, волшебных зверей, вредителей, гуманоидных чудовищ, гуманоидов, драконов, животных, жиж, растений и фей, но не от конструкций, нежити или потусторонних существ. *Барьер для жизни* можно использовать для защиты, но не для нападения: если пытаться давить этим барьером на любых живых существ, он рассеивается.

БАРЬЕР ДЛЯ РАСТЕНИЙ

Школа: прегражденье;
Круг: друид 4
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, СФ
Дистанция: 10 футов
Область: эманация радиусом 10 футов, с центром на вас
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ (П)

Испытание: нет
Устойчивость к магии: да
Это заклинание создает невидимый, двигающийся вместе с вами барьер, полностью защищающий всех внутри от атак растений-чудовищ или оживших растений. Как и многие другие заклинания-преграды, барьер для растений можно использовать для защиты, но не для нападения: если попытаться давить этим барьером существ, от которых он защищает, заклинание рассеивается.

БЕЗУДЕРЖНАЯ ПЛЯСКА

Школа: очарование (принуждение) [разум];
Круг: бард 6, чародей / волшебник 8
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С
Дистанция: касание
Цель: одно живое существо (которого коснулись)
Длит.: 1d4+1 раунд
Испытание: Воли ослабляет
Устойчивость к магии: нет
Существо испытывает неудержимое желание танцевать. Оно пляшет, притопывая и перебирая ногами, и не предпринимает никаких действий, кроме этого. Существо получает штраф –4 к КБ и –10 к испытаниям Реакции; оно также теряет модификаторы к КБ за щит. Каждый раунд в свой ход пляшущее существо провоцирует внеочередные атаки. Успешное испытание Воли уменьшает длительность эффекта до 1 раунда.

БЕЗУДЕРЖНЫЙ СМЕХ

Школа: очарование (принуждение) [разум];
Круг: бард 1, чародей / волшебник 2
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (фруктовые пирожные и перо)
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цель: одно существо; см. текст
Длит.: 1 раунд / 1 УЗ
Испытание: Воли отменяет
Устойчивость к магии: да
Это заклинание заставляет существо безудержно хохотать, распластавшись на земле. Смеющийся не может предпринимать никаких действий, но не считается беспомощным. В начале своего следующего хода он может еще раз попытаться пройти испытание, чтобы прекратить смеяться; это действие занимает полный раунд и не провоцирует внеочередных атак. При успехе заклинание прекращает действовать; при провале существо продолжает смеяться, пока длятся чары. После того как заклинание прекращает работать, существо снова может действовать как обычно.
Это заклинание не действует на существ с Интеллектом 2 или меньше; существа, чей тип отличается от типа заклинателя, получают +4 на прохождение испытания из-за разницы в чувстве юмора.

БЕЗУМИЕ

Школа: очарование (принуждение) [разум];
Круг: чародей / волшебник 7
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ)
Цель: одно живое существо
Длит.: мгновенное
Испытание: Воли отменяет
Устойчивость к магии: да
Жертва этого заклинания впадает в *замешательство* (как от соответствующего заклинания) навсегда.
Снятие проклятия не рассеивает *безумие*. *Высшее восстановление*, *желание*, *излечение*, *ограниченное желание* или *чудо* могут его рассеять.

БЕССЛЕДНЫЙ ШАГ

Школа: превращение;
Круг: друид 1, следопыт 1
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, СФ
Дистанция: касание
Цель: одно существо / 1 УЗ
Длит.: 1 час / 1 УЗ (П)
Испытание: Воли отменяет (безвредно)
Устойчивость к магии: да (безвредно)
Под воздействием этого заклинания существа не оставляют следов — ни отпечатков, ни запаха. Их невозможно выследить без помощи магии.

БЛАГО

Школа: превращение;
Круг: жрец 0, друид 0, паладин 1
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, СФ
Дистанция: касание
Цель: существо (которого коснулись)
Длит.: 1 минута
Испытание: нет
Устойчивость к магии: да (безвредно)
Своим прикосновением вы чуть-чуть увеличиваете живучесть существа, давая ему один временный ПЗ.

БЛАГОСЛОВЕНИЕ

Школа: очарование (принуждение) [разум];
Круг: жрец 1, паладин 1
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, СФ
Дистанция: 50 футов
Область: вы и все союзники в радиусе 50 футов от вас (взрыв)
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ
Испытание: нет
Устойчивость к магии: да (безвредно)
Благословение придает храбрости вашим союзникам. Каждый из них получает +1 (боевой дух) к атакам и испытаниям ужасом.
Благословение нейтрализует и рассеивает *отповедь*.

Благословение оружия

Школа: превращение;
Круг: паладин 1
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: касание
Цель: один предмет оружия (которого коснулись)
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет

Это заклинание делает оружие особенно эффективным против злых врагов. Оно считается имеющим +1 (усиление) для преодоления СУ злых существ, а также для ударов по бестелесным злым существам. Настоящего модификатора усиления заклинание при этом не дает. Оружие после этого также считается добрым по мировоззрению, что позволяет ему преодолевать СУ ряда существ; этот эффект временно перекрывает и отменяет любое мировоззрение оружия, если таковое имеется. Вы можете благословлять отдельные стрелы, но благословение стрелкового оружия, вроде луков и арбалетов, не дает особых свойств выпущенным из них боеприпасам. Наконец, критические удары, нанесенные благословленным оружием, подтверждаются автоматически. Это не сочетается с любыми другими эффектами для критических ударов, такими как у *острого* или *стрижающего* оружия.

Блестки

Школа: воплощение (созидание);
Круг: бард 2, чародей / волшебник 2
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (молотая слюда)
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ)
Область: существа и предметы в радиусе 10 футов (облако)
Длит.: 1 раунд / 1 УЗ
Испытание: Воли отменяет (только ослепление)
Устойчивость к магии: нет

Облако золотой пыли покрывает все в области действия, ослепляя существ и выдавая невидимок. Пыль липкая и блестит, ее невозможно стряхнуть, пока заклинание не прекратит действовать. Каждый раунд в конце своего хода существа могут попробовать пройти испытание Воли еще раз, чтобы восстановить зрение. Любое покрытое золотыми блестками существо имеет штраф –40 к проверкам Скрытности.

Блистающий узор

Школа: иллюзия (узор) [разум];
Круг: чародей / волшебник 8
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (хрустальная призма)
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Эффект: цветные огни в радиусе 20 футов (облако)
Длит.: концентрация + 2 раунда
Испытание: нет
Устойчивость к магии: да

Вы ткете в воздухе сложный цветной узор из огней, который действует на разум всех существ в радиусе действия заклинания. Он влияет на противников с общим количеством КЗ не более вашего УЗ (максимум 20); первыми он затрагивает существ с самым низким количеством КЗ, а при равных количествах КЗ — тех, кто ближе к центру облака. Любые лишние КЗ, недостаточные для воздействия на кого-либо, теряются. Эффекты заклинания различны и зависят от количества КЗ существа.

6 или меньше: Без сознания на 1d4 раунда, затем в шоке на 1d4 раунда, затем в *замешательстве* на 1d4 раунда. Для нежитей существ «без сознания» считается как «в шоке».

От 7 до 12: В шоке на 1d4 раунда, затем в *замешательстве* еще на 1d4 раунда.

13 или более: В *замешательстве* на 1d4 раунда.

На слепых существ *блистающий узор* не действует.

Божественная мощь

Школа: разрушение;
Круг: жрец 4
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, СФ
Дистанция: на себя
Цель: вы сами
Длит.: 1 раунд / 1 УЗ

Обращаясь к мощи своего божества-покровителя, вы увеличиваете свою боевую силу и умение, получая +1 (удача) ко всем атакам, урону, наносимому оружием, проверкам Силы и навыкам, связанным с Силой, за каждые 3 УЗ (максимум +6). Вы также получаете один временный ПЗ за единицу вашего УЗ. Если вы совершаете полную атаку, то можете предпринять одну дополнительную атаку с полным БМА и всеми соответствующими модификаторами. Эта дополнительная атака не добавляется к дополнительным атакам от иных аналогичных источников, вроде заклинания *ускорение* или *быстрого* оружия.

Божественное наставление

Школа: прорицание;
Круг: жрец 0, друид 0
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: касание
Цель: существо (которого коснулись)
Длит.: 1 минута или пока не сработает
Испытание: Воли отменяет (безвредно)
Устойчивость к магии: да

Это заклинание помогает существу и дает бонус +1 (мастерство) на одну атаку, испытание или проверку навыка. Игрок должен объявить, что использует этот модификатор, перед тем как бросать кости.

Божественное откровение

Школа: прорицание;
Круг: жрец 5

Время сотворения: 10 минут
Компоненты: С, Ж, Р (святая или нечестивая вода, а также благовония стоимостью 500 зм), СФ
Дистанция: на себя
Цель: вы сами
Длит.: 1 раунд / 1 УЗ

Вы обращаетесь к своему божеству или его представителям, задавая вопросы, на которые можно дать ответы «да» или «нет». Если вы поклоняетесь не одному конкретному божеству, то обращаетесь к любой высшей силе, подходящей вам по религии. Вы можете задать такому собеседнику один вопрос за единицу своего УЗ; он отвечает вам в соответствии со своими представлениями. «Не знаю» — вполне законный ответ, поскольку могущественные существа со Внешних планов необязательно всеведущи. Там, где односложный ответ на вопрос противоречит интересам божества или только запутает спрашивающего, вместо «да / нет» в качестве ответа может прозвучать короткая фраза не более чем из пяти слов.

Все, что может сделать это заклинание, — помочь персонажу в принятии решения. Отвечая на ваши вопросы, иномирная сущность не забывает о своих интересах. Если вы в процессе задавания вопросов делаете паузу, начинаете обсуждать ответы или отвлекаетесь на другую задачу, заклинание прекращает действовать.

БОЙКИЙ ЯЗЫК

Школа: превращение;
Круг: бард 3
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: Ж
Дистанция: на себя
Цель: вы сами
Длит.: 10 мин. / 1 УЗ (П)

Вы обретаете способность говорить очень гладко и убедительно, так что слушатели оказываются склонны верить вашим словам. Вы получаете +20 к проверкам Блефа в разговоре. Это не относится к другим случаям применения Блефа вроде финтов и отвлекающих маневров для получения возможности спрятаться или передачи тайных посланий. Если кто-то использует против вас магический эффект, заставляющий вас говорить правду или обнаруживающий вашу ложь, то он для успеха должен пройти проверку УЗ (1d20 +УЗ) со СЛ, равной 15 + ваш УЗ. В случае провала он не замечает вашу ложь и не может заставить вас говорить правду.

БОЛЕЗНЬ

Школа: некромантия [зло];
Круг: жрец 3, друид 3, чародей / волшебник 4
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: касание
Цель: одно живое существо (которого коснулись)
Длит.: мгновенное
Испытание: Стойкости отменяет
Устойчивость к магии: да

Заклинание заражает существо одной из следующих болезней: слепящий недуг, бубонная чума, горячечный кашель, заражение крови, проказа, воспаление мозга, красная ломота, трясучка или склизкая погибель. Болезнь начинается немедленно без инкубационного периода. Далее используйте указанные в описании болезни эффекты, частоту и сложности испытаний Стойкости. Подробнее информацию по болезням смотрите на стр. 591.

БУРЯ ВОЗМЕЗДИЯ

Школа: воплощение (призывание);
Круг: жрец 9, друид 9
Время сотворения: 1 раунд
Компоненты: С, Ж
Дистанция: дальняя (400 футов + 40 футов / 1 УЗ)
Эффект: туча радиусом 360 футов
Длит.: концентрация (максимум 10 раундов) (П)
Испытание: см. текст
Устойчивость к магии: да

Вы призываете темную грозовую тучу. Все существа, оказавшиеся в ее пределах, должны пройти испытание Стойкости и в случае провала оглохнуть на 1d4 × 10 минут. Каждый раунд вы продолжаете концентрироваться, усиливая бурю; все описанные ниже эффекты действуют в ваш ход.

2 раунд: В области действия заклинания выпадает кислотный дождь, нанося 1d6 урона от кислоты (без испытаний).

3 раунд: Из тучи появляются шесть молний; вы выбираете, куда они ударят, но все они должны быть направлены на разные цели. Каждая наносит 10d6 урона электричеством. Существо, в которое она попала, может пройти испытание Реакции, чтобы при успехе уменьшить урон вдвое.

4 раунд: В области действия заклинания выпадает град, нанося 5d6 дробящего урона (без испытаний).

5–10 раунды: Ливень и порывы ветра в области мешают видеть (не помогает даже ночное зрение) далее 5 футов; все существа в 5 футах плохо видны (вероятность промаха 20%), а находящиеся дальше — не видны (вероятность промаха 50%, нельзя использовать зрение для обнаружения цели). Скорость у всех уменьшается до ¼ от обычной. Невозможно предпринимать дистанционные атаки в области действия заклинания; чтобы сотворить заклинание, надо пройти проверку концентрации со СЛ, равной СЛ испытания против *бури возмездия* + круг сотворяемого заклинания.

БЫЧЬЯ СИЛА

Школа: превращение;
Круг: жрец 2, друид 2, паладин 2, чародей / волшебник 2
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р / СФ (несколько волосков с бычьей шкуры или кусочек бычьего навоза)
Дистанция: касание
Цель: существо (которого коснулись)
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ
Испытание: Воли отменяет (безвредно)
Устойчивость к магии: да (безвредно)

Заколдованное существо становится сильнее. *Бычья сила* дает ему +4 (усиление) к Силе, соответственно улучшая его атаки и урон в ближнем бою, а также все прочие связанные с Силой параметры.

БЫЧЬЯ СИЛА, МАССОВАЯ

Школа: превращение;
Круг: жрец 6, друид 6, чародей / волшебник 6
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цель: одно существо / 1 УЗ; все в пределах 30 футов друг от друга
Это заклинание работает так же, как *бычья сила*, но воздействует на несколько существ сразу.

ВЕЛИКОЕ СОЗИДАНИЕ

Школа: воплощение (созидание);
Круг: чародей / волшебник 5
Время сотворения: 10 минут
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Длит.: см. текст
Это заклинание работает так же, как *малое созидание*, но с его помощью вы можете также создавать предметы из неорганических материалов: камня, стекла, металла и т. д. Сколько такой предмет просуществует, зависит от его твердости и редкости, как показано в таблице ниже.

Примеры твердости и редкости	Длит.
Материалы растительного происхождения	2 часа / 1 УЗ
Камень, хрусталь, черные металлы	1 час / 1 УЗ
Драгоценные металлы	20 мин. / 1 УЗ
Драгоценные камни	10 мин. / 1 УЗ
Экзотический металл*	1 раунд / 1 УЗ

*** Включает адамантин, алхимическое серебро и мифрал. С помощью этого заклинания нельзя создать холодное железо.**

ВЕЛИКОЛЕПНЫЙ ОСОБНЯК ВОЛШЕБНИКА

Школа: воплощение (созидание);
Круг: чародей / волшебник 7
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Ф (миниатюрная дверца из слоновой кости, кусочек полированного мрамора и серебряная ложка, стоимость каждого предмета 5 зм)
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Эффект: межпространственное помещение размером до (трех кубов 10×10×10 футов) / 1 УЗ (Ф)
Длит.: 2 часа / 1 УЗ (П)
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет
Вы создаете целый волшебный межпространственный особняк с единственным входом в том месте, где вы творили заклинание. Вход выглядит как легкое мерцание в воздухе шириной 4 фута и высотой 8 футов. Войти могут только выбранные вами существа, а проход закрывается за вами. Вы можете снова открыть его с другой стороны, когда захотите. Все вошедшие оказываются в роскошном холле, ведущем во множество залов. В волшебном особняке тепло и воздух всегда свежий.

Планировку особняка вы выбираете сами, лишь бы они помещались в допустимую область эффекта. В покоях есть мебель, а также достаточно пищи, чтобы устроить пир из девяти блюд для дюжины человек за УЗ. Гостей обслуживают полупрозрачные слуги в ливреях, максимум 2 за единицу УЗ — у них параметры *невидимого слуги*, только они прекрасно видны и могут перемещаться куда угодно в пределах особняка. Поскольку войти в особняк можно только через специальную дверь, внешние условия не влияют на происходящее внутри, а происходящее внутри — на окружающую среду.

ВЕРДИКТ

Школа: разрушение (принципиальность, звук);
Круг: жрец 7
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С
Дистанция: 40 футов
Область: непринципиальные существа в радиусе 40 футов от вас (облако)
Длит.: мгновенное
Испытание: нет или испытание Воли отменяет; см. текст
Устойчивость к магии: да
Это заклинание причиняет вред всем непринципиальным существам в области действия с дополнительными эффектами, зависящими от количества КЗ этих существ.

Количество КЗ	Эффект
Равное уровню заклинателя	Глухота
До уровня заклинателя – 1	Ошеломление, глухота
До уровня заклинателя – 5	Паралич, ошеломление, глухота
До уровня заклинателя – 10	Смерть, паралич, ошеломление, глухота

Все эти эффекты происходят одновременно. Существо проходит только одно испытание для всех: успех ослабляет или отменяет эффекты заклинания.

Глухота: Существо глохнет на ближайшие 1d4 раунда. Успешно пройденное испытание отменяет эффект.

Ошеломление: Существо становится ошеломленным на 2d4 раунда. Успешно пройденное испытание сокращает время эффекта до 1d4 раундов.

Паралич: Существо становится парализованным и беспомощным на 1d10 минут. Успешно пройденное испытание снижает время паралича до 1 раунда.

Смерть: Живое существо умирает, нежить — уничтожается. Успешно пройденное испытание отменяет этот эффект, но существо получает 3d6 урона + 1 за единицу вашего УЗ (максимум +25).

Кроме того, если вы используете это заклинание, находясь на своем родном плане, непринципиальные экстрапланарные существа в области немедленно изгоняются на свои родные планы. После этого они не могут вернуться в течение 24 часов. Это происходит вне зависимости от того, могли эти существа

слышать *вердикт* или нет, однако они могут пройти испытание Воли со СЛ на 4 выше, чтобы остаться.

Существа, количество КЗ которых больше вашего УЗ, невосприимчивы к действию *вердикта*.

ВЕРНЫЙ ПЕС ВОЛШЕБНИКА

Школа: воплощение (созидание);
Круг: чародей / волшебник 5
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (маленький серебряный свисток, кусочек кости и нитка)
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Эффект: фантомная собака
Длит.: 1 час / 1 УЗ или пока не сработает, затем 1 раунд / 1 УЗ; см. текст
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет

Вы создаете фантомную собаку, невидимую для всех, кроме вас. Она охраняет место, на которое ее призвали, и никуда не уходит. Собака начинает громко лаять, если существо размером от небольшого и более приближается к ней на 30 футов. Те, кто уже находился в пределах 30 футов от собаки, когда ее вызвали, могут перемещаться внутри этой зоны, но если они уйдут и вернутся, то собака залает на них. Собака видит невидимых и эфирных существ. Она не реагирует на фикции, но реагирует на теневые иллюзии. Если кто-то подходит ближе и оказывается на расстоянии 5 футов от собаки, она прекращает лаять и начинает кусаться (модификатор атаки + 10, 2d6+3 колющего урона, одна атака в раунд). Собака также получает все преимущества невидимости. У нее всегда подготовлено действие «кусать тех, кто подойдет», поэтому она производит первый укус незамедлительно, в ход противника. Ее зубы считаются волшебными, если речь идет о преодолении СУ. Собаку невозможно атаковать в ответ, но ее можно рассеять, как заклинание.

Заклинание длится 1 час за единицу вашего УЗ, но после того, как собака начала лаять, оно остается только 1 раунд за УЗ. Если вы уходите от собаки дальше чем на 100 футов, заклинание прекращает действовать.

ВЕРНЫЙ УДАР

Школа: прорицание;
Круг: чародей / волшебник 1
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ф (миниатюрная деревянная мишень для стрел)
Дистанция: на себя
Цель: вы сами
Длит.: см. текст

Ваша интуиция подсказывает вам, как эффективнее провести следующую атаку. Если вы атакуете до конца следующего раунда, вы получаете бонус +20 (интуитивный) к первой атаке. Вы также игнорируете вероятность промаха из-за плохой видимости.

ВЕЧНЫЙ ОБРАЗ

Школа: иллюзия (фикция);
Круг: бард 6, чародей / волшебник 6
Эффект: фикция размером не более куба 20×20×20 футов + (куб 10×10×10 футов) / 1 УЗ (Ф)
Длит.: постоянное (П)

Это заклинание работает так же, как *немой образ*, но включает зрительные, звуковые (в том числе членораздельную речь), запаховые и температурные составляющие, а также длится неограниченное время. Концентрируясь, вы можете перемещать образ в пределах дистанции, но все остальное время он неподвижен.

ВЕЧНЫЙ СВЕТ

Школа: разрушение (свет);
Круг: жрец 3, чародей / волшебник 2
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (рубиновая пыль стоимостью 50 зм)
Дистанция: касание
Цель: предмет (которого коснулись)
Эффект: холодное волшебное пламя
Длит.: постоянное
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет

Из предмета, которого вы коснулись, поднимается волшебное пламя, по яркости подобное факелу. Оно похоже на обычное, но не дает жара и не требует кислорода. *Вечный свет* можно накрыть и спрятать, но его нельзя потушить.

Заклинания света нейтрализуют и рассеивают заклинания тьмы того же или более низкого круга.

ВЗРЫВЧАТЫЕ РУНЫ

Школа: преграждение (сила);
Круг: чародей / волшебник 3
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: касание
Цель: один предмет весом не более 10 фунтов (которого коснулись)
Длит.: постоянное, пока не сработает (П)
Испытание: см. текст
Устойчивость к магии: да

Вы рисуете волшебные руны на книге, карте, свитке или ином предмете, где уже что-то написано. *Взрывчатые руны* срабатывают при прочтении, нанося всему вокруг 6d6 пунктов силового урона. Любой находящийся совсем рядом (достаточно близко, чтобы читать) не имеет шансов уклониться; все остальные в радиусе 10 футов от взрывчатых рун имеют шанс пройти испытание Реакции и уменьшить урон вдвое. Сам предмет, на который вы нанесли руны, также получает полный урон (без шансов уклониться). Вы и другие персонажи, которым вы успели дать специальные инструкции, можете читать этот текст, не активируя *взрывчатые руны*. Кроме того, вы способны в любой момент их убрать. Другие могут попробовать стереть их, успешно применив *рассеивание магии* или *стирание*, но в случае провала руны взорвутся.

Магические ловушки вроде *взрывчатых рун* сложно обнаруживать и обезвреживать. Только персонаж со способностью поиск ловушек может использовать Механику для устранения

взрывчатых рун. Сложность обезвреживания и обнаружения магических ловушек при помощи Внимания равна 25 + круг заклинания, что составляет СЛ 28 для *взрывчатых рун*.

ВИДЕНИЕ

Школа: прорицание;
Круг: чародей / волшебник 7
Время сотворения: 1 основное действие
Это заклинание работает так же, как *знание легенд*, но гораздо быстрее; при этом оно требует от вас большего напряжения. Вы задаетесь вопросом о каком-то существе, месте или предмете, затем творите заклинание. Если существо, предмет или место находится непосредственно рядом с вами, вы получаете какое-то видение, связанное с ним, успешно пройдя проверку УЗ (1d20 + 1 за УЗ; максимум +25) со СЛ 20. Если у вас есть только подробная информация, то сложность проверки равна 25, а видение оказывается менее детальным. Если вы располагаете только слухами, то СЛ равна 30, а сведения оказываются довольно невнятными. По завершении действия заклинания вы становитесь утомленным.

ВИДЕНИЕ БУДУЩЕГО

Школа: прорицание;
Круг: друид 9, чародей / волшебник 9
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р / СФ (перо пересмешника)
Дистанция: на себя или касание
Цель: см. текст
Длит.: 10 мин. / 1 УЗ
Испытание: нет или испытание Воли отменяет (безвредно)
Устойчивость к магии: нет или да (безвредно)
Это заклинание дает вам возможность ясно почувствовать, какое событие вот-вот случится с вами или кем-то другим. Пока это заклинание работает, вы мгновенно получаете предупреждение, если вам или существу, которого вы коснулись, грозит непосредственная опасность. Вас нельзя застигнуть врасплох, и вы никогда не пропускаете предбоевой раунд. Кроме того, заклинание дает вам общее представление о том, как уберечь себя, а также бонус +2 (интуитивный) к КБ и испытаниям Реакции. Этот интуитивный модификатор не применяется, когда вы не можете использовать модификатор Ловкости к КБ.

Если целью заклинания является другое существо, все ваши предчувствия будут касаться его. Чтобы использовать это знание, вам надо как-то сообщать об этих предчувствиях существу; если этого не делать, оно может быть застигнуто врасплох и т. д. Возможные способы предупреждения включают выкрикивание советов, подталкивание существа или даже телепатическую связь — главное, успеть сделать это сразу, как только у вас появится предчувствие. Но существо тем не менее не получит модификаторов к КБ и испытаниям Реакции.

ВИХРЬ

Школа: разрушение [воздух];
Круг: друид 8
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, СФ
Дистанция: дальняя (400 футов + 40 футов / 1 УЗ)
Эффект: вихрь шириной 10 футов внизу и 30 футов наверху, высотой 30 футов
Длит.: 1 раунд / 1 УЗ (П)
Испытание: Реакции отменяет; см. текст
Устойчивость к магии: да
С помощью этого заклинания вы создаете мощный вихрь, летящий над землей или над водой со скоростью 60 футов в раунд. Вы можете концентрироваться, контролируя его движение пошагово, или обрисовать общую схему его движения. Направление движения вихря или изменение схемы является для вас основным действием. Вихрь всегда движется в ваш ход. Если он вылетает за пределы дистанции заклинания, то движется по случайной траектории в течение 1d3 раундов, а затем исчезает. Вы при этом не можете вернуть контроль над вихрем, даже если он вернется в пределы дистанции. Любые существа до крупного размера включительно, попавшие в вихрь, должны пройти испытание Реакции и в случае провала получить 3d6 урона. Существа среднего размера или меньше, провалившие испытание, должны пройти еще одно. В случае провала вихрь их подхватывает и тащит с собой, нанося 1d8 урона в каждый ваш ход (без испытаний). Вы можете приказать вихрю освободить любых существ; они при этом падают там, куда вихрь их перетащил.

ВКУСНЫЕ ЯГОДЫ

Школа: превращение;
Круг: друид 1
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, СФ
Дистанция: касание
Цель: 2d4 свежих ягоды
Длит.: 1 день / 1 УЗ
Испытание: нет
Устойчивость к магии: да
Это заклинание заколдовывает 2d4 свежих ягод; вы или любой друид 3 уровня и выше можете мгновенно отличить, какие именно ягоды стали волшебными. Каждая ягода насыщает, как порция еды для существа средних размеров, а также восстанавливает 1 ПЗ. В течение 24 часов можно восстановить таким образом не более 8 ПЗ.

ВЛАСТЬ НАД ВОДОЙ

Школа: превращение [вода];
Круг: жрец 4, друид 4, чародей / волшебник 6
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р / СФ (щепотка пыли для отлива или капля воды для прилива)
Дистанция: дальняя (400 футов + 40 футов / 1 УЗ)
Область: вода объемом 10 футов / 1 УЗ на 10 футов / 1 УЗ на 2 фута / 1 УЗ (Ф)
Длит.: 10 мин. / 1 УЗ (П)
Испытание: нет; см. текст
Устойчивость к магии: нет

У заклинания *власть над водой* есть два способа применения. Первый заставляет воду в области действия быстро испариться или впитаться в грунт, снижая ее глубину. Второй вызывает подъем уровня воды, увеличивая глубину водоема и, возможно, затапливая берега.

Отлив: Вы понижаете уровень воды или подобной жидкости максимум на два фута за УЗ (до минимальной глубины в 1 дюйм). Уровень воды снижается в квадратной области со стороной 10 футов за единицу вашего УЗ. В особенно больших и глубоких водоемах, вроде океана, на этом месте появляется водоворот, затягивающий корабли, которые могут при этом затонуть и неспособны покинуть заколдованное место обычным путем, пока не закончится действие заклинания. На элементалей воды и подобных водяных существ это заклинание действует как *замедление* (успешное испытание Воли отменяет эффект). На других существ оно не действует.

Прилив: Вы поднимаете уровень воды или подобной жидкости в такой же области. Поднятые водой суда соскальзывают с получившегося водяного горба. Если в область действия заклинания попала часть берега, пляж и тому подобная суша, то поднявшаяся вода ее заливает.

Какую бы версию этого заклинания вы ни применяли, его область можно уменьшить вдвое по любому из горизонтальных измерений — при этом увеличив его вдвое по второму и превратив таким образом квадратную зону в прямоугольную.

ВЛАСТЬ НАД НЕЖИТЬЮ

Школа: некромантия;
Круг: чародей / волшебник 7
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (кусочек кости и кусочек сырого мяса)
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цель: до 2 КЗ нежити / 1 УЗ; все в пределах 30 футов друг от друга
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ
Испытание: Воли отменяет
Устойчивость к магии: да

С помощью этого заклинания вы можете некоторое время управлять нежитью. Нежить при этом понимает ваши устные приказы, на каком бы языке вы ни говорили. Даже если словесное общение невозможно, подконтрольные на вас не нападают. Когда длительность заклинания кончается, нежить возвращается к своему обычному поведению. Разумная нежить прекрасно помнит, что вы ее брали под контроль, и по окончании длительности заклинания может попытаться отомстить.

ВЛАСТЬ НАД РАСТЕНИЯМИ

Школа: превращение;
Круг: друид 8
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, СФ
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цель: до 2 КЗ существ типа «растение» / 1 УЗ; все в пределах 30 футов друг от друга
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ
Испытание: Воли отменяет
Устойчивость к магии: нет

При помощи этого заклинания вы можете напрямую управлять действиями одного или нескольких растений-чудовищ в течение короткого периода времени. Растения при этом понимают ваши устные приказы, на каком бы языке вы ни говорили. Даже если словесное общение невозможно, подконтрольные растения на вас не нападают. Когда длительность заклинания кончается, растения возвращаются к своему обычному поведению. Они игнорируют самоубийственные и саморазрушительные приказы.

ВМЕСТИЛИЩЕ ДЛЯ ДУШИ

Школа: некромантия;
Круг: жрец 9, чародей / волшебник 9
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Ф (см. текст)
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цель: труп
Длит.: постоянное
Испытание: Воли отменяет
Устойчивость к магии: нет

Вы забираете душу из только что погибшего тела и помещаете ее в черный сапфир. Тело должно быть мертвым не дольше чем 1 раунд за единицу УЗ. Пойманную в камень душу нельзя вернуть с помощью заклинаний *воскрешение, истинное воскрешение, клон, возвращение к жизни, реинкарнация* и даже *чудо* или *желание*. Чтобы ее освободить, надо или уничтожить камень, или рассеять заклинание. Однако тот, кому принадлежит душа, все равно остается мертвым. Фокусирующим предметом для этого заклинания служит черный сапфир стоимостью не менее 1 000 зм за каждую КЗ существа, чью душу в него помещают. Если камень недостаточно ценный, то он при попытке сотворить заклинание рассыпается. Хотя внутри игрового мира нет понятий «количества КЗ» или «уровня», определить минимальную стоимость подходящего камня для конкретного существа вполне возможно. Обычно это требует знаний о существе.

ВНУШЕНИЕ

Школа: очарование (принуждение) [язык, разум];
Круг: бард 2, чародей / волшебник 3
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Р (язык змеи и соты)
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цель: одно живое существо
Длит.: 1 час / 1 УЗ или пока не будет исполнено
Испытание: Воли отменяет
Устойчивость к магии: да

Вы побуждаете существо совершить какие-то действия (описание должно укладываться в одну-две фразы). *Внушение* должно формулироваться так, чтобы действия выглядели более-менее вменяемыми и адекватными; все приказы, побуждающие существо причинить себе вред, не срабатывают. Существо будет делать то, что вы ему внушили, пока длится заклинание; если задачу можно

выполнить раньше, то заклинание прекратит действовать, когда существо ее выполнит. Вы также можете указать определенные условия, при которых существо начнет выполнять ваш приказ; если условия так и не наступят до окончания действия заклинания, существо ничего не сделает. Особенно убедительно звучащее *внушение* может накладывать штраф на прохождение испытаний против этого заклинания (обычно –1 или –2).

ВНУШЕНИЕ, МАССОВОЕ

Школа: очарование (принуждение) [язык, разум];
Круг: бард 5, чародей / волшебник 6
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ)
Цель: одно существо / 1 УЗ, все в пределах 30 футов друг от друга
Это заклинание работает так же, как *внушение*, но может действовать на несколько существ сразу. Они все получают одинаковый приказ.

ВОЗВРАЩЕНИЕ

Школа: преграждение;
Круг: жрец 4, чародей / волшебник 5
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, СФ
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цель: одно экстрапланарное существо
Длит.: мгновенное
Испытание: Воли отменяет; см. текст
Устойчивость к магии: да
Это заклинание позволяет изгнать экстрапланарное существо на его родной план, если оно провалит испытание Воли. Существо исчезает, но с вероятностью 20% заклинание отправит его не на родной план, а куда-то еще.

ВОЗВРАЩЕНИЕ К ЖИЗНИ

Школа: воплощение (исцеление);
Круг: жрец 5
Время сотворения: 1 минута
Компоненты: С, Ж, Р (алмаз стоимостью 5 000 зм), СФ
Дистанция: касание
Цель: мертвое существо (которого коснулись)
Длит.: мгновенное
Испытание: нет; см. текст
Устойчивость к магии: да (безвредно)
Вы возвращаете жизнь умершему не ранее чем за 1 день за единицу вашего УЗ до этого момента. Душа существа должна быть свободна и согласна вернуться; если она не согласна, заклинание не срабатывает и никаких испытаний не требуется.

Оживление не дается легко. Воскресший получает два постоянных отрицательных уровня. Если он не может получить отрицательные уровни (число отрицательных уровней станет равно или превзойдет число КЗ), то вместо этого теряет по 2 пункта Выносливости за каждый отрицательный уровень, который не получил (если это уменьшит его Выносливость до 0 или ниже, то воскресить его невозможно). Любые подготовленные перед смертью заклинания с вероятностью 50% оказываются потеряны. Если существо было способно сотворять заклинания без подготовки (как чародей), то с вероятностью 50% каждая неиспользованная ячейка оказывается использованной.

Оживленное существо получает ПЗ, равное его текущему количеству КЗ. Любые получившие урон вплоть до 0 значения характеристик становятся равны 1. Обычные яды и болезни излечиваются, но магические болезни и проклятия остаются. Хотя *возвращение к жизни* заживляет смертельные ранения, тело существа должно быть целым, иначе существо вернется к жизни без недостающих частей тела. Заклинание не действует на снаряжение существа. Оно не может оживить того, кто превратился в нежить или был убит смертельным эффектом; оно также не действует на конструкции, элементалей, потусторонних существ и нежить. Наконец, оно не воскрешает умерших от старости.

ВОЙ БАНЬШИ

Школа: некромантия [смерть, звук];
Круг: чародей / волшебник 9
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цель: одно живое существо / 1 УЗ в радиусе 40 футов (облако)
Длит.: мгновенное
Испытание: Стойкости отменяет
Устойчивость к магии: да
Сотворив это заклинание, вы издаете ужасный вой, который может убить любого, кто его слышит (кроме вас). Заклинание действует на одно существо за единицу УЗ, нанося 10 урона за единицу УЗ. Первыми под действие заклинания попадают те, кто находятся ближе всех к центру зоны действия заклинания.

ВОЛНА БЕССИЛИЯ

Школа: некромантия;
Круг: чародей / волшебник 7
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: 60 футов
Область: взрыв в форме конуса
Длит.: мгновенное
Испытание: нет
Устойчивость к магии: да
Волна негативной энергии делает всех живых существ в области действия обессиленными. Она не действует на тех, кто уже обессилен.

ВОЛНА УСТАЛОСТИ

Школа: некромантия;
Круг: чародей / волшебник 5
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: 30 футов
Область: взрыв в форме конуса

Длит.: мгновенное
Испытание: нет
Устойчивость к магии: да
Волна негативной энергии делает утомленными всех живых существ в области действия заклинания. Это заклинание не действует на тех, кто уже утомлен.

ВОЛШЕБНАЯ СТРЕЛА

Школа: разрушение [сила];
Круг: чародей / волшебник 1
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ)
Цели: до пяти существ, все в пределах 15 футов друг от друга
Длит.: мгновенное
Испытание: нет
Устойчивость к магии: да
С ваших пальцев срывает стрела из магической энергии и ударяет в цель, нанося 1d4+1 силового урона. Эта стрела всегда попадает, если ваша цель не находится в полном укрытии и не невидима. Вы не можете целиться в определенные части тела существа; эта стрела также не может повреждать предметы.

За каждые 2 УЗ выше 1 вы получаете дополнительную стрелу: две на 3 уровне, три на 5, четыре на 7 и (максимум) пять на 9 и далее. Выпуская несколько стрел, вы можете нацелить их в одно существо или в разных (но каждая стрела может поразить только одно существо). Вы должны выбрать все цели, прежде чем пытаться преодолевать УкМ существ или определять урон.

ВОЛШЕБНОЕ ОДЕЯНИЕ

Школа: превращение;
Круг: жрец 3
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, СФ
Дистанция: касание
Цель: один доспех или щит (которого коснулись)
Длит.: 1 час / 1 УЗ
Испытание: Воли отменяет (безвредно, предмет)
Устойчивость к магии: да (безвредно, предмет)
Доспех или щит получает +1 (усиление) за 4 УЗ (максимум +5 на 20 уровне). Обычная одежда для этого заклинания считается доспехом, не дающим никаких модификаторов к КБ.

ВОЛШЕБНОЕ ОРУЖИЕ

Школа: превращение;
Круг: жрец 1, паладин 1, чародей / волшебник 1
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, СФ
Дистанция: касание
Цель: один предмет оружия (которого коснулись)
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ
Испытание: Воли отменяет (безвредно, предмет)
Устойчивость к магии: да (безвредно, предмет)
Оружие получает бонус +1 (усиление) к атакам и урону. Он не складывается с бонусом +1 к атакам от искусно сделанного оружия. Вы не можете наложить это заклинание на естественное оружие вроде кулака (см. *волшебный клык*). Кулаки монаха считаются оружием, и к ним это заклинание применимо.

ВОЛШЕБНОЕ ОРУЖИЕ, ВЫСШЕЕ

Школа: превращение;
Круг: жрец 4, паладин 3, чародей / волшебник 3
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р / СФ (толченая известь и уголь)
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цель: один предмет оружия или 50 единиц боеприпасов (кучно собранных на момент сотворения заклинания)
Длит.: 1 час / 1 УЗ
Испытание: Воли отменяет (безвредно, предмет)
Устойчивость к магии: да (безвредно, предмет)
Это заклинание работает так же, как *волшебное оружие*, но дает оружию бонус усиления к атакам и урону, равный +1 за 4 УЗ (максимум +5). Это не позволяет оружию преодолевать СУ, кроме СУ / магия.

Вы также можете наложить это заклинание на боеприпасы, заколдовав до 50 стрел, болтов или ядер для пращи. Все они должны быть одного типа и сложены вместе (в одном колчане, например); после попадания или промаха они теряют магию. С точки зрения этого заклинания сюрикены считаются боеприпасом, а не метательным оружием.

ВОЛШЕБНЫЙ ЗАСОВ

Школа: прегражденне;
Круг: чародей / волшебник 1
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ)
Цель: одна дверь, до 20 кв. футов / 1 УЗ
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ (П)
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет
Это заклинание плотно закрывает и запирает дверь, ворота или окно из дерева, металла или камня. Заклинание *стук* или успешное *рассеивание магии* снимают,этот эффект. СЛ выламывания такой двери на 5 выше обычной.

ВОЛШЕБНЫЙ КАМЕНЬ

Школа: превращение;
Круг: жрец 1, друид 1
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, СФ
Дистанция: касание
Цель: до трех камешков (которых коснулись)
Длит.: 30 минут или пока не сработает
Испытание: Воли отменяет (безвредно, предмет)
Устойчивость к магии: да (безвредно, предмет)

Вы заколдовываете до трех камешков размером с ядра для пращи, так что они сильнее бьют, если их метнуть. Их можно метать руками (шаг дистанции 20 футов) или из пращи, используя их в качестве ядер (шаг дистанции 50 футов). Это заклинание дает камешкам бонус +1 (усиление) к атакам и урону; при попадании каждый из них наносит 1d6+1 урона (включая бонус усиления), или 2d6+2 урона нежити.

ВОЛШЕБНЫЙ КЛЫК

Школа: превращение;
Круг: друид 1, следопыт 1
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, СФ
Дистанция: касание
Цель: одно живое существо (которого коснулись)
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ
Испытание: Воли отменяет (безвредно)
Устойчивость к магии: да (безвредно)

Волшебный клык дает бонус +1 (усиление) к атакам и урону от безоружного удара или одного естественного оружия существа — его пасти, когтей и т. д. Заклинание не меняет тип урона от безоружного удара с несмертельного на смертельный.

Волшебный клык можно сделать постоянным при помощи заклинания *постоянство*.

ВОЛШЕБНЫЙ КЛЫК, ВЫСШИЙ

Школа: превращение;
Круг: друид 3, следопыт 3
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цель: одно живое существо
Длит.: 1 час / 1 УЗ

Это заклинание работает так же, как *волшебный клык*, но бонус усиления к атакам и урону равен +1 за 4 УЗ (максимум +5). Этот модификатор не позволяет естественному оружию или безоружному удару преодолевать СУ, кроме СУ / магия. Вы также можете вместо этого заколдовать все виды естественных атак существа, дав им +1 (усиление) вне зависимости от вашего УЗ.

Высший волшебный клык можно сделать постоянным при помощи заклинания *постоянство*.

ВОЛШЕБНЫЙ РОТ

Школа: иллюзия (морок);
Круг: бард 1, чародей / волшебник 2
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (кусочек сот и жадеитовый порошок стоимостью 10 зм)
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цель: одно существо или предмет
Длит.: постоянное, пока не сработает
Испытание: Воли отменяет (предмет)
Устойчивость к магии: да (предмет)

На предмете, на который наложено это заклинание, при выполнении определенных условий появляется *волшебный рот* и произносит сообщение. Послание может быть на любом известном вам языке, но длиной не более 25 слов, и его произнесение не должно занимать больше 10 минут. Рот не может произносить словесные компоненты заклинаний, а также активировать словами волшебные вещи или эффекты. Этот рот артикулирует произносимые слова; если его поместить на статую, та будет «говорить». Это заклинание можно также наложить на любое дерево, скалу или иной предмет и даже на существо.

Заклинание срабатывает при определенных условиях, выбранных вами в момент сотворения. Они могут быть сколь угодно простыми или сложными, но должны включать только визуальные и слуховые ориентиры. Иллюзии и средства перевоплощения могут обмануть это заклинание. Обычная темнота ему не мешает, но *невидимость* или магическая тьма мешает распознавать визуальные условия, а бесшумное перемещение или магическая *тишина* — слуховые. В качестве слуховых условий могут выступать как звуки определенного типа, так и один конкретный звук или слово. Действия могут служить условиями срабатывания *волшебного рта*, если их можно увидеть или услышать. *Волшебный рот* не различает мировоззрение, уровень, количество КЗ и классы (кроме как по одежде). Максимальная дистанция, на которой заклинание проверяет выполнение условий, — 15 футов за единицу УЗ, то есть заклинатель 6 уровня может заставить *волшебный рот* среагировать на события в 90 футах от него. Для того чтобы рот отреагировал на событие, нужно, чтобы видимые события были на линии его видимости, а слышимые — на дистанции слышимости.

Волшебный рот можно сделать постоянным с помощью заклинания *постоянство*.

ВОПЛЬ

Школа: разрушение [звук];
Круг: бард 4, чародей / волшебник 4
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С
Дистанция: 30 футов
Область: взрыв в форме конуса
Длит.: мгновенное
Испытание: Стойкости ослабляет или Реакции отменяет (предмет); см. текст
Устойчивость к магии: да (предмет)

Вы издаете истошный вопль, от которого существа глохнут, а предметы повреждаются. Существа в области действия глохнут на 2d6 раундов и получают 5d6 урона звуком. Успешно пройденное испытание отменяет глухоту и снижает урон вдвое. Любые незащищенные хрупкие предметы или кристаллические существа в области действия получают 1d6 урона звуком за единицу УЗ (максимум 15d6). Такие существа имеют право попытаться пройти испытание Стойкости, чтобы уменьшить урон вдвое, а если хрупкий предмет находится у существа, то оно может отменить урон, наносимый этому предмету, успешно пройдя испытание Реакции. Вопль не действует в зоне действия заклятия *тишина*.

ВОПЛЬ, ВЫСШИЙ

Школа: разрушение [звук];
Круг: бард 6, чародей / волшебник 8
Компоненты: С, Ж, Ф (рог из металла или кости)
Дистанция: 60 футов
Испытание: Стойкости ослабляет или Реакции отменяет (предмет); см. текст

Это заклинание работает так же, как *вопль*, но наносит 10d6 урона звуком (или 1d6 урона за единицу УЗ, максимум 20d6, хрупким или кристаллическим предметам или существам). Оно также повергает существ в шок на 1 раунд и оглушает их на 4d6 раундов. Существа могут избежать шока и сократить вдвое урон и длительность глухоты, пройдя испытание Стойкости. Если уязвимые к заклинанию предметы находятся у существа, оно может пройти испытание Реакции, чтобы избежать урона, наносимого этим предметам.

ВОСКРЕШЕНИЕ

Школа: воплощение (исцеление);
Круг: жрец 7
Компоненты: С, Ж, Р (алмаз стоимостью 10 000 зм), СФ

Это заклинание работает так же, как *возвращение к жизни*, но вы возвращаете жизнь и здоровье любому существу, погибшему не ранее чем за 10 лет за единицу вашего УЗ до момента воскрешения. Состояние останков не имеет значения: пока есть хоть частица тела, воскрешение возможно, но эта частица должна была находиться в составе тела в момент смерти. Пыль, оставшаяся после *дезинтеграции* существа, также считается частицей тела.

Существо воскресает с полными ПЗ, здоровое и при этом не теряет подготовленные заклинания. Оно получает после воскрешения один постоянный отрицательный уровень; если это существо 1 уровня, то вместо этого оно теряет 2 пункта Выносливости (если это уменьшит значение его Выносливости до 0 или ниже, то воскресить его невозможно). Вы можете воскресить в том числе и тех, кто был убит смертельным эффектом или превращен в нежить и затем уничтожен, но не тех, кто умер от старости. *Воскрешение* не действует на конструкции, элементалей, потусторонних существ и нежить.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Школа: воплощение (исцеление);
Круг: жрец 4, паладин 4
Время сотворения: 3 раунда
Компоненты: С, Ж, Р (алмазная пыль стоимостью 100 зм или 1 000 зм, см. текст)
Дистанция: касание
Цель: существо (которого коснулись)
Длит.: мгновенное
Испытание: Воли отменяет (безвредно)
Устойчивость к магии: да (безвредно)

Это заклинание работает так же, как *низшее восстановление*, но оно еще снимает временные отрицательные уровни или один постоянный отрицательный уровень. Для снятия постоянного отрицательного уровня в качестве реагента требуется алмазная пыль стоимостью 1 000 зм. Снимать постоянный отрицательный уровень этим заклинанием с одного существа можно только один раз в неделю.

Восстановление также избавляет от всего временного урона, нанесенного характеристикам, и возвращает все потерянные пункты одной характеристики (если таких характеристик несколько, вы выбираете одну). Наконец, оно полностью снимает утомление и бессилие.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ, ВЫСШЕЕ

Школа: воплощение (исцеление);
Круг: жрец 7
Компоненты: С, Ж, Р (алмазная пыль стоимостью 5 000 зм)

Это заклинание работает так же, как *низшее восстановление*, но вдобавок снимает все постоянные и временные отрицательные уровни. *Высшее восстановление* рассеивает все эффекты, дающие штрафы к характеристикам, избавляет от всего временного урона, нанесенного характеристикам, и восстанавливает потерянные пункты характеристик. Оно также снимает утомление, бессилие и все формы безумия, замешательства и тому подобных психических нарушений.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ, НИЗШЕЕ

Школа: воплощение (исцеление);
Круг: жрец 2, друид 2, паладин 1
Время сотворения: 3 раунда
Компоненты: С, Ж
Дистанция: касание
Цель: существо (которого коснулись)
Длит.: мгновенное
Испытание: Воли отменяет (безвредно)
Устойчивость к магии: да (безвредно)

Низшее восстановление рассеивает все магические эффекты, временно снижающие характеристики существа, или снимает 1d4 урона, нанесенного одной характеристике. Оно также снимает состояние утомления и улучшает состояние бессилия до утомления. Оно не возвращает потерянные пункты харэктеристик.

ВРАТА

Школа: воплощение (созидание или воззвание);
Круг: жрец 9, чародей / волшебник 9
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (см. текст)
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ)
Эффект: см. текст
Длит.: мгновенное или концентрация (до 1 раунда / 1 УЗ); см. текст
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет

Это заклинание можно использовать двумя способами.

Первый из них создает проход между вашим и другим планом, позволяя перемещаться из одного в другой в любую сторону.

Второй позволяет вам призвать через врата определенное существо или представителя вида существ.

Сами врата представляют собой круг от 5 до 20 футов в диаметре (по вашему выбору), расположенный при создании так,

как вы хотите — как правило, вертикально перед вами. Это двухмерное окно в выбранный вами другой план; все, что проходит сквозь него, мгновенно переправляется на другую сторону.

Врата имеют переднюю и заднюю стороны; между планами перемещаются только те существа, которые заходят в них спереди, но не сзади.

Путешествие на другой план: В первом режиме *врата* работают так же, как и заклинание *планарный переход*, но *врата* открываются точно в указанном вами месте (эффект созидания). Боги и другие могущественные сущности, управляющие другим планом, могут не дать *вратам* открыться рядом с собой или в своих личных владениях. У путешественников нет необходимости держаться с вами за руки: сквозь *врата* перемещается любой, входящий в них. Через врата нельзя пройти в другое место того же самого плана — они позволяют предпринимать только межпланарные путешествия. Вы можете держать *врата* открытыми очень недолго, не более 1 раунда за УЗ, и вам на этом надо концентрироваться, иначе они закроются.

Призыв существ: Во втором режиме *врата* помогают вызвать экстрапланарных существ вам на подмогу (эффект воззвания). Назвав конкретное существо или определенный вид существ, вы открываете *врата* совсем рядом с ними и затягиваете их к себе, вне зависимости от их согласия. Божества и уникальные существа не обязаны проходить через *врата*, хотя могут пожелать это сделать. Сами *врата* при этом существуют ровно столько времени, сколько необходимо для того, чтобы впустить вызванных существ, а для их открытия требуются редкие благовония и подношения стоимостью 10 000 зм. Эта цена не включает в себя подарки для самих вызванных существ. Если вы вызываете существо определенного вида, а не конкретного индивидуума, вы можете вызвать как одно, так и несколько. В любом случае суммарное количество КЗ вызванных не может превышать ваш удвоенный УЗ. Если существо всего одно, вы можете контролировать его, пока количество его КЗ не превышает ваш УЗ; боги и уникальные существа не попадают под ваш контроль.

Призыв неуправляемых существ — опасное дело: они творят что хотят и могут вернуться назад в любой момент. Если вы желаете, чтобы вызванное существо сделало для вас что-то требующее времени или сложное, вам придется предложить ему нечто сопоставимо ценное в обмен — см. об этом подробнее в описании заклинания *низший потусторонний союзник*. Некоторые существа предпочитают деньгам что-нибудь иное, что может вызвать массу осложнений. По завершении работы существо оказывается рядом с вами, и вы должны передать ему награду, после чего оно возвращается на родной план. Если вы не заплатите, то вы в лучшем случае окажетесь в большом долгу перед существом или его повелителями, а в худшем — на вас нападут. Когда вы используете *врата*, чтобы вызвать воздушное, хаотичное, земляное, злое, огненное, доброе, принципиальное или водяное существо, заклинание получает соответствующий дескриптор.

ВСПЛЕСК КИСЛОТЫ

Школа: воплощение (созидание) [кислота];
Круг: чародей / волшебник 0
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Эффект: один кислотный шарик
Длит.: мгновенно
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет

Вы кидаете маленький шарик кислоты, совершая дистанционную атаку касанием. При попадании шарик наносит 1d3 урона кислотой. Эта кислота исчезает бесследно через 1 раунд.

ВСПЫШКА

Школа: разрушение [свет];
Круг: бард 0, друид 0, чародей / волшебник 0
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Эффект: вспышка света (взрыв)
Длит.: мгновенно
Испытание: Стойкости отменяет
Устойчивость к магии: да

Этот фокус производит вспышку света. Если вы создаете ее перед глазами существа, то оно становится растерянным на 1 минуту. Успешное испытание Стойкости позволяет избежать действия заклинания. Слепые существа и те, что уже растерянны, невосприимчивы к *вспышке*.

ВУАЛЬ

Школа: иллюзия (морок);
Круг: бард 6, чародей / волшебник 6
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: дальняя (400 футов + 40 футов / 1 УЗ)
Цель: одно или несколько существ, все в пределах 30 футов друг от друга
Длит.: концентрация + 1 час / 1 УЗ (П)
Испытание: Воли отменяет; см. текст
Устойчивость к магии: да; см. текст

Вы мгновенно изменяете внешность существ и поддерживаете личину, пока не закончится действие заклинания. Существа при этом выглядят, пахнут и даже ощущаются на ощупь как любые другие по вашему выбору. В случае смерти они возвращаются к своему обычному облику. Если вы хотите изобразить кого-то конкретного, вам надо пройти проверку навыка Маскировки с +10.

Не желающие менять облик существа могут отменить эффект заклинания, успешно пройдя испытание Воли или применив УкМ. Те, кто взаимодействует с заколдованными вами существами, могут попробовать пройти испытание Воли, чтобы разоблачить иллюзию, но УкМ при этом не помогает.

ВЫЗОВ ГРОЗЫ

Школа: разрушение [электричество];
Круг: друид 5

Дистанция: дальняя (400 футов + 40 футов / 1 УЗ)
Это заклинание работает так же, как *вызов молний*, но каждая молния наносит 5d6 урона электричеством (или 5d10, если заклинание используется на открытой местности и в бурную погоду), а максимальное количество молний 15.

ВЫЗОВ МОЛНИЙ

Школа: разрушение [электричество];
Круг: друид 3
Время сотворения: 1 раунд
Компоненты: С, Ж
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ)
Эффект: одна или несколько 30-футовых молний, бьющих сверху вниз
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ
Испытание: Реакции ½ урона
Устойчивость к магии: да
Сразу после сотворения этого заклинания и один раз в каждом раунде после этого вы можете вызвать вертикальную молнию 5 футов в сечении и длиной в 30 футов. Молния наносит 3d6 урона электричеством всем на своем пути; она бьет вертикально, сверху вниз, в ту точку, которую выбираете вы, в пределах средней дистанции от себя. Вы не обязаны начинать бить молниями немедленно и можете предпринимать любые другие действия, включая сотворение других заклинаний. Пока длительность *вызова молний* не закончилась, вы можете в любой раунд в качестве основного действия сконцентрироваться и вызвать новую молнию. Максимальное количество молний, которые вы таким образом можете вызвать, равно вашему УЗ (но не более 10 молний).

Если вы находитесь на открытой местности в бурную погоду — например, вокруг ливень, облачность с ветром, предгрозовая духота или настоящий шторм (включая вихри, создаваемые джиннами или элементалями воздуха крупного и больше размера), то каждая молния наносит не 3d6, а 3d10 урона электричеством.

Это заклинание может работать в помещении и под землей, но не под водой.

ВЫСШЕЕ (НАЗВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЯ)

Все «высшие» заклинания приведены в алфавитном порядке согласно названию самого заклинания, а не его формы. Слово «высшее» указывается в конце через запятую.

Заклинания, у которых есть «высшие» формы: *волшебный клык, волшебное оружие, вопль, восстановление, глаза-разведчики, мистическое зрение, невидимость, полиморф, потусторонний слуга, потусторонний союзник, приказ, рассеивание магии, сторожевая печать, тайновидение, телепортация, теневое воплощение* и *теневое разрушение*.

ВЫТЯГИВАНИЕ ЖИЗНИ

Школа: некромантия;
Круг: жрец 9, чародей / волшебник 9
Испытание: Стойкости ослабляет; см. текст для *истощения*
Это заклинание работает так же, как *истощение*, но его цель получает 2d4 временных отрицательных уровня. Через 24 часа после этого оно должно пройти испытание Стойкости (СЛ соответствует СЛ испытания *вытягивания жизни*) для каждого из этих отрицательных уровней. При успехе этот отрицательный уровень пропадает, при провале — становится постоянным.

Нежить, в которую попадает луч этого заклинания, получает 2d4×5 временных ПЗ на 1 час.

ВЫХОД В ЭФИР

Школа: превращение;
Круг: жрец 9, чародей / волшебник 9
Дистанция: касание; см. текст
Цель: вы и еще 1 существо / 3 УЗ (которых коснулись)
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ (П)
Устойчивость к магии: да
Это заклинание работает так же, как *эфирная прогулка*, но вы становитесь эфирным вместе с еще несколькими существами, с которыми держитесь за руки. Вы можете взять с собой на Эфирный план по одному существу за три УЗ; все ваше снаряжение отправляется с вами. На Эфирном плане вам нет нужды держаться вместе; когда заклинание прекратит действовать, все немедленно вернутся на Материальный план.

ВЫЯВЛЕНИЕ ЛЖИ

Школа: прорицание;
Круг: жрец 4, паладин 3
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, СФ
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цель: одно существо / 1 УЗ, все в пределах 30 футов друг от друга
Длит.: концентрация, до 1 раунда / 1 УЗ
Испытание: Воли отменяет
Устойчивость к магии: нет
Каждый раунд вы концентрируетесь на одном существе, находящемся в пределах дистанции. Если существо намеренно и осознанно говорит неправду, вы немедленно узнаете об этом, наблюдая колебания в его ауре. Это заклинание не помогает выяснить правду, выявить ненамеренные неточности или неполноту ответов. Каждый раунд вы можете концентрироваться на новой цели.

ГАЗООБРАЗНОСТЬ

Школа: превращение;
Круг: бард 3, чародей / волшебник 3
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: Ж, Р / СФ (лоскут кисеи и немного дыма)
Дистанция: касание
Цель: один материальный доброволец (которого коснулись)
Длит.: 2 мин. / 1 УЗ (П)
Испытание: нет
Устойчивость: к магии нет
Существо и его снаряжение становятся прозрачными, бесплотными и туманными. Любая физическая броня (включая естественную) в этом состоянии не работает, но модификаторы Ловкости, размера, отражения и любых силовых эффектов сохраняются.

Существо получает СУ 10 / магия и становится невосприимчивым к яду, атакам исподтишка и критическим ударам. В газообразном виде оно не может атаковать или использовать заклинания со словесными и жестовыми компонентами, а также с реагентами и фокусирующими предметами. При этом существо может использовать чары, подготовленные с помощью черт Безмолвное заклинание, Безжестовое заклинание и Заклинания без реагентов. В газообразном виде невозможно использовать сверхъестественные способности. Если существо удерживало заряд заклинания, он безвредно рассеивается в тот момент, когда *газообразность* начинает работать.

Газообразное существо не может бегать, но способно летать со скоростью 10 футов; оно автоматически успешно проходит все проверки навыка Полет. Существо может просачиваться сквозь щели и дырки вместе со всеми своими вещами, пока заклинание не прекратит действовать. Ветер его сдувает, а войти в воду или иную жидкость оно не может. Существо неспособно использовать или активировать предметы, включая те, что стали газообразными вместе с ним. Волшебные вещи постоянного действия продолжают работать, но в некоторых случаях их эффекты могут не иметь смысла.

ГЕЙС / МИССИЯ

Школа: очарование (принуждение) [язык, разум];
Круг: бард 6, жрец 6, чародей / волшебник 6
Время сотворения: 10 минут
Цель: одно живое существо
Испытание: нет
Устойчивость к магии: да

Это заклинание работает так же, как и *низший гейс*, но действует на существо с любым количеством КЗ и не позволяет проходить испытание. Если существо по любым причинам не занимается выполнением *гейса* в течение 24 часов, оно получает штраф –3 ко всем характеристикам; за каждый следующий день — еще –3, до максимума –12. Ни одна характеристика не может таким образом опуститься ниже 1. Эти временные штрафы снимаются через 24 часа после того, как существо снова начнет выполнять *гейс*.

Снятие проклятия избавляет от *гейса*, только если УЗ сотворившего его хотя бы на 2 выше, чем ваш. *Разрушение чар* не избавляет от действия заклинания, а *желание*, *ограниченное желание* и *чудо* — избавляют.

ГЕЙС, НИЗШИЙ

Школа: очарование (принуждение) [язык, разум];
Круг: бард 3, чародей / волшебник 4
Время сотворения: 1 раунд
Компоненты: С
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цель: одно живое существо с 7 КЗ или меньше
Длит.: 1 день / 1 УЗ или пока не будет выполнен (П)
Испытание: Воли отменяет
Устойчивость к магии: да

Этим заклинанием вы отдаете существу магический приказ выполнять какую-то задачу или воздерживаться от каких-то действий, по вашему выбору. Существо должно иметь 7 или меньше КЗ и быть способным понимать вас. Хотя это заклинание не может заставить существо совершить самоубийство или заведомо саморазрушительное действие, с помощью гейса можно заставить существо сделать многое. Под воздействием *низшего гейса* существо должно следовать данным ему инструкциям, пока их не выполнит, как бы много времени это ни заняло. Если поставленная задача является открытой и существо не может выполнить ее доступными средствами, заклинание держится максимум 1 день за УЗ. Хитрые существа могут своеобразно трактовать инструкции. Если что-либо мешает заколдованному выполнять задачу *низшего гейса* в течение 24 часов, он получает штраф –2 ко всем характеристикам каждый день. Эти модификаторы складываются до максимума в –8. Ни одна характеристика не может таким образом опуститься ниже 1. Эти модификаторы исчезают через 24 часа после того, как существо возобновит выполнение *низшего гейса*.

Низший гейс (и все его штрафы к характеристикам) может быть снят заклинаниями *желание*, *ограниченное желание*, *разрушение чар*, *снятие проклятия* или *чудо*. *Рассеивание магии* не действует на *низший гейс*.

ГЕРОИЗМ

Школа: очарование (принуждение) [разум];
Круг: бард 2, чародей / волшебник 3
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: касание
Цель: существо (которого коснулись)
Длит.: 10 мин. / 1 УЗ
Испытание: Воли отменяет (безвредно)
Устойчивость к магии: да (безвредно)

От этого заклинания существо преисполняется храбрости и боевого духа. Оно получает бонус +2 (боевой дух) к атакам, испытаниям и проверкам навыков.

ГЕРОИЗМ, ВЫСШИЙ

Школа: очарование (принуждение) [разум];
Круг: бард 5, чародей / волшебник 6
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ

Это заклинание работает так же, как *героизм*, но существо получает бонус +4 (боевой дух) к атакам, испытаниям и проверкам навыков, невосприимчивость к ужасу и временные ПЗ в количестве, равном вашему УЗ (максимум 20).

ГИГАНТСКИЕ НАСЕКОМЫЕ

Школа: превращение;
Круг: жрец 4, друид 4
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, СФ
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цель: одно или больше насекомых; все в пределах 30 футов друг от друга
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ
Испытание: нет
Устойчивость к магии: да

Вы превращаете обычных многоножек, скорпионов или пауков в их гигантские аналоги (см. *«Бестиарий»*). За один раз можно превращать только один тип насекомых (т. е. нельзя увеличить одним заклинанием и паука, и многоножку). Количество насекомых зависит от вашего УЗ, как показано в таблице ниже.

Получившиеся гигантские насекомые не пытаются вам навредить, а вы можете управлять ими с помощью простых команд («нападай», «защищай», «стой» и т. д.). Приказ атаковать только какое-то определенное существо, если оно появится, или только при определенных условиях уже слишком сложен для насекомых. Без дополнительных инструкций насекомые бросаются на любого, кто окажется рядом.

УЗ	Многоножки	Скорпионы	Пауки
9 или меньше	3	1	2
10–13	4	2	3
14–17	6	3	4
18–19	8	4	5
20 или выше	12	6	8

ГИПНОЗ

Школа: очарование (принуждение) [разум];
Круг: бард 1, чародей / волшебник 1
Время сотворения: 1 раунд
Компоненты: С, Ж
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Область: несколько живых существ, все в пределах 30 футов друг от друга
Длит.: 2d4 раундов (П)
Испытание: Воли отменяет
Устойчивость к магии: да

Вы завораживаете существ жестами и бормотанием, отчего они останавливаются и не могут отвести от вас взглядов. Заполучив их внимание, вы можете отдавать им указания под гипнозом. Бросьте 2d4, чтобы определить, на какое количество КЗ существ вы подействовали; первыми оказываются под гипнозом существа с наименьшим количеством КЗ. Существа должны видеть или слышать вас, но необязательно понимать.

Если вы используете это заклинание во время боя, каждая цель получает +2 к испытанию; если вы завораживаете только одно существо и вне боя, то –2. Завороженное существо ведет себя так, как если бы его отношение к вам было на две ступени лучше. Если вы способны с ним общаться, вы можете коротко попросить его о чем-то в разумных пределах. Когда действие этого заклинания заканчивается, существо продолжает считаться на две ступени более дружелюбным к вам, но только в отношении этой просьбы.

Существо, провалившее испытание, не помнит, что вы его зачаровывали.

ГЛАЗА-РАЗВЕДЧИКИ

Школа: прорицание;
Круг: чародей / волшебник 5
Время сотворения: 1 минута
Компоненты: С, Ж, Р (горсть хрустальных шариков)
Дистанция: 1 миля
Эффект: 10 или более левитирующих глаз
Длит.: 1 час / 1 УЗ; см. текст (П)
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет

Вы создаете 1d4+ УЗ полуосязаемых, видимых магических шариков (называемых «глазами»). Они двигаются, разведывают местность и возвращаются к вам, выполнив инструкции, полученные при сотворении заклинания. Каждый глаз может видеть на 120 футов (только обычным зрением) во всех направлениях. Хотя каждый отдельный глаз довольно уязвим, их трудно заметить. Каждый глаз является конструкцией крошечного размера — примерно с мелкое яблоко; у него 1 ПЗ, КБ 18 (+8 за размер), он летает со скоростью 30 футов, имеет +20 к проверкам Полета и +16 к проверкам Скрытности. Модификатор Внимания глаза равен вашему УЗ (максимум +15); на него действуют иллюзии, тьма, туман и любые иные помехи для зрения. В темноте глазам приходится искать путь на ощупь. Сотворив глаза, вы даете им инструкции длиной не более 25 слов; все, что знаете вы, знают и они. Чтобы доложить об увиденном, глазу надо вернуться к вам в руку, где он передает вам картинки увиденного со скоростью 1 час наблюдений за 1 раунд. Доложившись, глаз исчезает.

Если глаз отходит от вас дальше чем на милю, он тут же перестает существовать. Однако у вас нет способа определить, пропал ли глаз потому, что оказался слишком далеко, или же его что-то уничтожило.

Глаза продолжают существовать в течение 1 часа за УЗ или пока не вернутся к вам. *Рассеивание магии* может их уничтожить; совершайте проверку рассеивания для каждого глаза отдельно. Кроме того, в темноте глаз может обо что-то удариться и оказаться уничтоженным из-за урона от столкновения.

ГЛАЗА-РАЗВЕДЧИКИ, ВЫСШИЕ

Школа: прорицание;
Круг: чародей / волшебник 8

Это заклинание работает так же, как *глаза-разведчики*, но глаза видят все вокруг на расстоянии 120 футов так, как если бы пользовались заклинанием *истинного зрения*. Они могут двигаться в темноте с обычной скоростью. Кроме того, их максимальный модификатор Внимания равен +25 (а не +15).

ГЛУБОКИЙ СОН

Школа: очарование (принуждение) [разум];
Круг: бард 3, чародей / волшебник 3
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)

Это заклинание работает так же, как *сон*, но действует на существ с 10 КЗ и меньше.

ГОРЮЧЕЕ ОБЛАКО

Школа: воплощение (созидание) [огонь];
Круг: чародей / волшебник 8

Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ)
Область: облако радиусом 20 футов, высотой 20 футов
Длит.: 1 раунд / 1 УЗ (П)
Испытание: Реакции ½ урона, см. текст
Устойчивость к магии: нет

Горючее облако выглядит как клубящийся дым с горячими белыми искрами. Оно служит помехой для зрения, как и *облако тумана*. В начале каждого вашего хода белые искры наносят 6d6 урона огнем всему, что находится в пределах облака. Все цели должны каждый раунд проходить испытание Реакции, чтобы при успехе уменьшить урон вдвое.

Подобно *смертельному облаку*, этот дым катится прочь от вас со скоростью 10 футов в раунд. Каждый раунд пересматривайте область действия облака с учетом его нового центра, который находится на 10 футов дальше от того места, где вы творили заклинание. Концентрируясь, вы можете двигать облако вплоть до 60 футов за раунд. Любая часть облака, оказавшаяся за пределами максимальной дистанции, рассеивается без вреда, уменьшая размер облака на все оставшееся время.

Ветер развеивает этот дым так же, как *облако тумана*. *Горючее* облако нельзя применять под водой.

ГРОЗНЫЕ ОЧИ

Школа: некромантия;
Круг: бард 6, чародей / волшебник 6
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цель: одно живое существо
Длит.: 1 раунд / 1 УЗ
Испытание: Стойкости отменяет
Устойчивость к магии: да

Каждый раунд вы грозно смотрите на одно живое существо, поражая его темной магией. Эффекты зависят от количества КЗ этого существа.

КЗ	Эффект
10 и меньше	Дезориентация
5–9	Паника, дезориентация
4 и меньше	Кома, паника, дезориентация

Все эффекты складываются и вступают в силу одновременно.

Дезориентация: Существо ощущает внезапную боль, его лихорадит. Оно остается в таком состоянии 10 минут за УЗ. Это состояние нельзя снять *исцелением от болезней* или *излечением*, но *снятие проклятия* его устраняет.

Паника: Существо впадает в панику на 1d4 раунда. Даже когда паника кончается, оно остается потрясенным на 10 минут за единицу вашего УЗ, и если за это время оно снова окажется у вас на линии зрения, то снова автоматически впадет в панику. Это эффект ужаса.

Кома: Существо впадает в кому на 10 минут за УЗ. В это время его никак нельзя разбудить, не рассеяв предварительно это заклинание. Данное состояние не является сном, и эльфы восприимчивы к нему так же, как все остальные.

Каждый раунд после первого вы можете совершить быстрое действие, чтобы взглянуть на нового противника.

ГУБИТЕЛЬНЫЙ ПОЛИМОРФ

Школа: превращение (полиморфизм);
Круг: друид 5, чародей / волшебник 5
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цель: одно существо
Длит.: постоянное
Испытание: Стойкости отменяет, Воли ослабляет, см. текст
Устойчивость к магии: да

Это заклинание работает как *облик зверя III*, но вы превращаете в животное другое существо, причем можете выбрать только животное маленького размера или меньше, обычно имеющее не более одного КЗ. Если, оказавшись в новой форме, существо станет нежизнеспособным (например, вы превращаете его в рыбу, находясь на суше), то оно получает +4 к испытанию против вашего заклинания.

Если превращение произошло успешно, то существо должно пройти испытание Воли. В случае провала оно теряет все свои экстраординарные и сверхъестественные способности, псевдозаклинания и умение пользоваться заклинаниями (если у него все это было). Существо при этом меняет мировоззрение и значения Интеллекта, Мудрости и Харизмы на соответствующие новой животной форме. Оно сохраняет свои классы и уровни (или КЗ), равно как и все связанные с ними особенности (например, БМА, модификатор испытаний и ПЗ). Оно сохраняет способности своих классов, которые не являются экстраординарными, сверхъестественными или псевдозаклинаниями.

Если цель находится под действием любых эффектов магии полиморфизма, то при провале испытания против этого заклинания они немедленно исчезают; пока *губительный полиморф* действует, его жертва не может сама использовать любые заклинания полиморфизма и иные подобные средства, чтобы сменить облик. Все бестелесные и газообразные существа невосприимчивы к *губительному полиморфу*, а существа подтипа «перевертыш» всегда могут вернуться к своей естественной форме (основное действие).

ДАЛЬНИЙ ПЕРЕЛЕТ

Школа: превращение;
Круг: чародей / волшебник 5
Компоненты: С, Ж
Дистанция: на себя
Цель: вы сами
Длит.: 1 час / 1 УЗ

Это заклинание работает так же, как *полет*, но при этом вы летаете со скоростью 40 футов (30 футов в среднем или тяжелом доспехе либо со средней или тяжелой нагрузкой) и получаете бонус к проверкам Полета, равное половине вашего УЗ. Применяя

это заклинание для перелетов на дальние дистанции, вы можете спешить (удваивая скорость передвижения) и не получать несмертельного урона, хотя марш-бросок все равно требует проверок Выносливости. Это означает, что вы можете за 8 часов полета проделать путь в 64 мили (или 48 миль при скорости 30 футов).

ДВЕРЬ В ПРОСТРАНСТВЕ

Школа: воплощение (телепортация);
Круг: бард 4, чародей / волшебник 4
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С
Дистанция: дальняя (400 футов + 40 футов / 1 УЗ)
Цель: вы сами, а также предметы и существа-добровольцы, которых вы касаетесь
Длит.: мгновенное
Испытание: нет или испытание Воли отменяет (предмет)
Устойчивость к магии: нет и да (предмет)

Вы мгновенно перемещаетесь со своего места на любое другое в пределах дистанции заклинания, всегда попадая ровно в выбранную точку. Для этого надо или просто представить себе это место зрительно, или указать точное направление и расстояние до него. После использования этого заклинания вы не можете предпринимать никаких действий до начала своего следующего хода. Вы можете брать с собой предметы, пока они укладываются в вашу максимальную нагрузку. Вы можете также взять с собой по одному существу среднего или более мелкого размера (со снаряжением и другими предметами, укладывающимися в его максимальную нагрузку) за три своих УЗ. Все существа должны быть согласны на перемещение. Крупное существо считается за два средних, огромное — за два крупных и т. д. Все существа, проходящие через *дверь в пространстве*, должны касаться друг друга, и хотя бы одно из них должно касаться вас.

Если вы прибываете на место, уже занятое твердыми предметами, вы и все сопровождающие вас получаете 1d6 урона, после чего вас выбрасывает на случайное свободное место в пределах 100 футов от того, в которое вы собирались попасть. Если в пределах 100 футов такого места нет, вы со всеми спутниками получаете еще 2d6 урона и перемещаетесь на свободное место в пределах 1 000 футов. Если и на этом расстоянии такого места нет, вы все получаете еще 4d6 пунктов урона, после чего заклинание просто не срабатывает.

ДВИЖЕНИЕ ГРУНТА

Школа: превращение [земля];
Круг: друид 6, чародей / волшебник 6
Время сотворения: см. текст
Компоненты: С, Ж, Р (глина, песок и железное лезвие)
Дистанция: дальняя (400 футов + 40 футов / 1 УЗ)
Область: земля в области до 750×750 футов, глубиной до 10 футов (Ф)
Длит.: мгновенное
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет

С помощью *движения грунта* вы обретаете способность перемещать мягкий грунт (почву, глину, песок и т. п.); это может привести к сглаживанию валов, сдвигу холмов и дюн и т. д.

Скальный грунт таким образом двигать невозможно. Время сотворения заклинания зависит от того, насколько велика выбранная вами область, и составляет 10 минут за каждый квадрат 150×150 футов (до 10 футов вглубь). Чтобы привести в движение грунт на максимально возможной области (750×750 футов), нужно 4 часа 10 минут. Это заклинание не ломает поверхность земли: оно создает гладкие ямы и холмы, и земля через них как бы перетекает в новую форму. Деревья, здания, скальные массивы и иные подобные вещи заклинание не задевает, хотя высота, на которой они находятся, может в результате измениться.

Это заклинание нельзя использовать для прокладки туннелей, и оно обычно слишком медленно работает, чтобы кого-то поймать или засыпать землей. Чаще всего с его помощью создают или, наоборот, заравнивают рвы либо как-то иначе изменяют местность перед важной битвой. На земляных существ это заклинание не действует.

ДЕЗИНТЕГРАЦИЯ

Школа: превращение;
Круг: чародей / волшебник 6
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р / СФ (кусок магнетита и щепотка пыли)
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ)
Эффект: луч
Длит.: мгновенное
Испытание: Стойкости ослабляет (предмет)
Устойчивость к магии: да

С вашего пальца срывается тонкий зеленый луч; для попадания в цель вы должны предпринять дистанционную атаку касанием. Любое существо, в которое попал луч, получает 2d6 урона за единицу вашего УЗ (максимум 40d6). Если у существа после этого осталось 0 или менее ПЗ, то оно рассыпается в пыль. Его снаряжение при этом остается целым.

Если заклинание применяется к неживой материи, то оно может распылить предмет объемом не более одного куба 10×10×10 футов. Это означает, что если целью является очень крупный объект или строение, то таким образом может быть уничтожена лишь его часть. Луч может уничтожать даже предметы, состоящие из чистой силы, такие как *могучая рука* или *силовая стена*, — но не магические эффекты вроде *сферы неуязвимости* или *поля антимагии*.

Если существо или предмет успешно проходит испытание Стойкости, то получает всего 5d6 урона. Но если этот урон снижает количество ПЗ существа или предмета до нуля и меньше, то дезинтеграция объекта все равно происходит.

Заклинание действует только на одну цель (первое пораженное лучом существо или предмет).

ДЕСНИЦА ЗАКОНА

Школа: разрушение (принципиальность);
Круг: жрец 4

Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ)
Область: непринципиальные существа в кубе 30×30×30 футов (взрыв)
Длит.: мгновенное (1 раунд); см. текст
Испытание: Воли частично; см. текст
Устойчивость к магии: да

Вы поражаете своих врагов силой порядка, принимающей вид трехмерной энергетической сетки. Это заклинание причиняет вред только хаотичным и нейтральным (не принципиальным) существам. Оно наносит 1d8 за 2 УЗ (максимум 5d8) пунктов урона хаотичным существам (или 1d6 урона за УЗ, максимум 10d6, потусторонним хаотичным существам) и повергает их в ступор на 1 раунд. Испытание Воли снижает урон вдвое и отменяет ступор.

Заклинание наносит только половину от обычного урона существам, не являющимся ни хаотичными, ни принципиальными, и не повергает их в ступор. Успешное испытание Воли позволяет им уменьшить урон вдвое еще раз (до ¼ от обычного).

ДНЕВНОЙ СВЕТ

Школа: разрушение (свет);
Круг бард 3, жрец 3, друид 3, паладин 3, чародей / волшебник 3
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: касание
Цель: предмет (которого коснулись)
Длит.: 10 мин. / 1 УЗ (П)
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет

При помощи этого заклинания вы делаете предмет источником света, дающим высокий уровень освещенности в радиусе 60 футов. Кроме этого, освещенность возрастает на один шаг в пределах следующих 60 футов от предмета (тьма становится низким уровнем освещенности, низкий средним, средний высоким). Существа, страдающие от яркого света, действуют со штрафами, пока находятся в радиусе 60 футов от этого магического предмета. Несмотря на название, свет этого заклинания не считается дневным, когда речь идет о существах, которые от настоящего солнечного света могут получить повреждения или погибнуть.

Если наложить *дневной свет* на маленький предмет и прикрыть его чем-нибудь непрозрачным, то свет от предмета не проникает наружу, пока предмет не откроют.

Дневной свет и магическая тьма с перекрывающимися областями действия временно обнуляют друг друга. В их общей зоне остается нормальный для данного места уровень освещенности.

Дневной свет нейтрализует и рассеивает любое заклинание тьмы своего круга или ниже — например, заклинание *тьма*.

ДРЕВЕСНЫЙ ПУТЬ

Школа: воплощение (телепортация);
Круг: друид 5, следопыт 4
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, СФ
Дистанция: на себя
Цель: вы сами
Длит.: 1 час / 1 УЗ или пока не будет израсходовано; см. текст

Сотворив это заклинание, вы получаете возможность зайти в дерево и слиться с ним. Будучи внутри, вы можете переместиться из него в другое дерево. Оба дерева должны принадлежать к одному виду, быть живыми и по толщине быть не меньше вас. Переместившись в дуб (к примеру), вы мгновенно узнаете, где еще в пределах дистанции есть другие дубы, и можете выбрать, хотите ли вы переместиться в один из них или просто выйти из того дерева, в которое зашли. Максимальная дистанция до следующего дерева зависит от его вида, как указано на таблице внизу.

Вид дерева	Дистанция перемещения
Дуб, ясень, тис	3 000 футов
Вяз, липа	2 000 футов
Другие лиственные	1 500 футов
Любые хвойные	1 000 футов

Вы можете переместиться между деревьями максимум один раз за единицу УЗ; каждое перемещение — действие полного хода. Заклинание длится час за единицу УЗ или пока вы не покинете дерево. Вы покидаете дерево по окончании времени действия заклинания. Если дерево, внутри которого вы находитесь, кто-то срубает или сжигает, вы погибаете, если не успеваете вовремя выбраться.

ДУБОВАЯ КОЖА

Школа: превращение;
Круг: друид 2, следопыт 2
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, СФ
Дистанция: касание
Цель: одно живое существо (которого коснулись)
Длит.: 10 мин. / 1 УЗ
Испытание: нет
Устойчивость к магии: да (безвредно)

Дубовая кожа делает более прочной шкуру заколдованного существа. Она дает ему бонус +2 (усиление) к уже имеющейся природной броне. Этот бонус увеличивается на +1 за каждые ваши 3 УЗ после 3-го, до максимума +5 на 12-м уровне.

Бонус усиления от *дубовой кожи* складывается с естественной броней существа, но не с другими эффектами, дающими бонус усиления к естественной броне. Если для существа не указано никакой естественной брони, считается, что его базовый модификатор естественной брони равен 0.

ДЫХАНИЕ ЖИЗНИ

Школа: воплощение (исцеление);
Круг: жрец 5
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж

Дистанция: касание
Цель: существо (которого коснулись)
Длит.: мгновенно
Испытание: Воли отменяет (безвредно) или ½ урона, см. текст
Устойчивость к магии: да (безвредно) или да, см. текст
Это заклинание восстанавливает 5d8 ПЗ + 1 за УЗ (максимум +25). В отличие от других восстанавливающих здоровье чар, *дыхание жизни* способно оживить недавно погибшего. Если применить его к существу, умершему не ранее чем раунд назад, то все эффекты этого заклинания применяются к нему, как если бы оно было живым. Если после применения этого заклинания у существа не больше отрицательных ПЗ, чем значение его Выносливости, то оно оживает и становится стабилизированным с тем количеством ПЗ, которое восстановило заклинание. Если даже после лечения у существа больше отрицательных ПЗ, чем его Выносливость, оно остается мертвым. Оживленные при помощи этого заклинания существа получают временный отрицательный уровень, который сохраняется один день. Существам, убитым мгновенными смертельными эффектами, *дыхание жизни* не помогает.

Подобно другим заклинаниям исцеления, *дыхание жизни* наносит урон нежити вместо того, чтобы ее лечить. Воскрешать нежить оно не может.

ДЫХАНИЕ ПОД ВОДОЙ

Школа: превращение;
Круг: жрец 3, друид 3, чародей / волшебник 3
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р / СФ (тростинка или соломинка)
Дистанция: касание
Цель: одно или несколько живых существ (которых коснулись)
Длит.: 2 часа / 1 УЗ; см. текст
Испытание: Воли отменяет (безвредно)
Устойчивость к магии: да (безвредно)
Существа обретают способность дышать под водой, не теряя при этом способности дышать на воздухе. Длительность заклинания делится поровну между всеми существами, которых вы коснулись.

ЕДИНЕНИЕ С ПРИРОДОЙ

Школа: прорицание;
Круг: друид 5, следопыт 4
Время сотворения: 10 минут
Компоненты: С, Ж
Дистанция: на себя
Цель: вы сами
Длит.: мгновенное
Вы становитесь едины с природой, приобретая знание о местности вокруг. Вам немедленно становятся известны три вещи на выбор из имеющегося списка: особенности территории, местные растения, минералы, водоемы, население, популяции животных, присутствие волшебных лесных созданий, присутствие могущественных противоестественных созданий, общее состояние местной экосистемы.

На открытой местности заклинание помогает собирать информацию в радиусе 1 мили за УЗ. Под землей, в пещерах, радиус заклинания ограничен 100 футами за УЗ. Заклинание не работает там, где природная среда заменена искусственной — например, в городах и рукотворных подземельях.

ЖЕЛАНИЕ

Школа: универсализм;
Круг: чародей / волшебник 9
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (алмаз стоимостью 25 000 зм)
Дистанция: см. текст
Цель, эффект, область: см. текст
Длит.: см. текст
Испытание: нет; см. текст
Устойчивость к магии: да
Желание — самое могущественное заклинание чародеев и волшебников. Вы меняете реальность, просто произнося, чего вы хотите. Но даже у *желания* есть ограничения. С помощью этого заклинания вы можете достичь одного из следующих эффектов.

- Воспроизвести любое заклинание из списка чародея / волшебника до 8 круга включительно, если это заклинание не принадлежит к одной из ваших исключенных школ.
- Воспроизвести заклинание до 7 круга включительно из списка, не принадлежащего чародею / волшебнику, если оно не принадлежит к одной из ваших исключенных школ.
- Воспроизвести заклинание чародея / волшебника до 7 круга включительно из любого списка, даже если оно принадлежит к одной из ваших исключенных школ.
- Воспроизвести заклинание до 6 круга включительно из списка, не принадлежащего чародею / волшебнику, даже если оно принадлежит к одной из ваших исключенных школ.
- Отменить вредоносные эффекты многих заклинаний вроде *безумия* или *гейса / миссии.*
- Дать существу +1 (врожденный) к одной характеристике. Можно также использовать от двух до пяти *желаний* подряд, без перерыва, чтобы дать ему врожденный модификатор от +2 до +5 (два *желания* подряд дают +2, три *желания* +3 и т. д.). Врожденный модификатор считается мгновенным, и его нельзя рассеять.
  Примечание: Врожденный модификатор не может быть выше +5 для любой одной характеристики. Врожденные модификаторы не складываются: применяется только самый высокий из имеющихся.
- Справиться с самыми разными недугами и ранениями. Одно *желание* может исцелить одно существо за единицу УЗ, если все они страдают от одинакового недуга. Например, вы можете вернуть себе и своим соратникам все потерянные ПЗ или снять со всех эффекты отравления, но вы не можете сделать и то и другое одним *желанием.*
- Оживить мертвого. *Желание* при этом воспроизводит заклинание *воскрешение;* если тело существа было уничтожено, то потребуются два *желания:* одно — чтобы

воссоздать тело, второе — чтобы его оживить. *Желание* не предотвращает появления отрицательного уровня у воскрешаемого персонажа.

- Транспортировка. Желание может переправить одно существо за единицу УЗ откуда угодно в любое место на любом плане, вне зависимости от условий. Не желающие перемещаться существа могут пройти испытание Воли и применить УкМ, чтобы избежать эффекта.
- Отменить случившееся несчастье. Желание может отменить одно недавно случившееся событие, позволяя перекинуть один любой бросок, сделанный в предыдущий раунд (включая ваш последний ход). Реальность перестраивается, чтобы соответствовать новому результату. Например, *желание* может отменить успешно пройденное противником испытание или его критический удар (применяется либо к самой атаке, либо к подтверждению); провал испытания у друга и т. п. Результат второго броска, однако, может оказаться не лучше и даже хуже первоначального. Существо, не желающее перебрасывать результат, может попытаться пройти испытание Воли или применить УкМ.

Вы можете использовать *желание*, чтобы произвести еще более сильные эффекты, но это опасно: *желание* может исполниться совсем не так, как вам хотелось бы, по усмотрению ведущего.

Воспроизведенные заклинания позволяют проходить испытания и применять УкМ в соответствии со своими обычными параметрами, но СЛ испытаний соответствует 9 кругу заклинания.

Если *желание* воспроизводит заклинание с реагентом, стоящим более 10 000 зм, вы обязаны предоставить этот реагент (в дополнение к алмазу ценой в 25 000 зм, который служит реагентом для *желания*).

ЖЕЛЕЗНОЕ ДЕРЕВО

Школа: превращение;
Круг: друид 6
Время сотворения: 1 мин. / фунт созданного материала
Компоненты: С, Ж, Ф (деревянный предмет для превращения)
Дистанция: 0 футов
Эффект: один предмет из *железного дерева* весом до 5 фунтов / 1 УЗ
Длит.: 1 день / 1 УЗ (П)
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет

Железное дерево — это магический материал, который друиды создают из обычной древесины. Под воздействием чар дерево становится тяжелым, прочным и огнеупорным, как сталь. Заклинания, действующие на металл и железо, не действуют на железное дерево. Заклинания, действующие на деревянные предметы, действуют и на *железное дерево*, с одним исключением — оно не горит. В сочетании с заклинанием *преображение дерева* или проверкой Ремесла, связанного с деревообработкой, вы можете создавать вещи — деревянные латы или мечи — не хуже стальных аналогов. Друиды могут свободно пользоваться такими предметами.

Наконец, если вы с помощью этого заклинания изготавливаете оружие, щит или доспех общим весом менее половины максимально возможного для вас, то они являются волшебными и имеют бонус +1 (усиление).

ЖЕЛЕЗНАЯ СТЕНА

Школа: воплощение (созидание);
Круг: чародей / волшебник 6
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (маленький лист железа, а также золотая пыль стоимостью 50 зм)
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ)
Эффект: железная стена размером до (одного квадрата 5х5 футов) / 1 УЗ; см. текст
Длит.: мгновенное
Испытание: см. текст
Устойчивость к магии: нет

Вы создаете плоскую вертикальную стену из железа. Она встраивается в любой окружающий неживой материал, если ее размеров для этого хватает. Ее нельзя призвать на место, уже занятое существами или предметами. Она всегда должна быть плоской, но вы можете сформировать ее края таким образом, чтобы она поместилась в доступном пространстве.

Железная стена имеет толщину один дюйм за 4 УЗ. Вы можете увеличить размер стены вдвое, уменьшив ее толщину в два раза. Каждый пятифутовый участок стены имеет 30 пунктов прочности за дюйм толщины и твердость 10. Когда пункты прочности одного из участков становятся равны нулю, в нем появляется брешь. Если кто-то пытается проломиться сквозь стену одним рывком, он должен пройти проверку Силы со СЛ 25 + 2 за дюйм толщины.

Вы также можете поставить эту стену вертикально, но не прикреплять к поверхности, так чтобы ее было легко уронить. Если стену не подталкивать, она с равной вероятностью падает в любую сторону, но существо, прошедшее проверку Силы со СЛ 40, может оттолкнуть эту стену от себя. Те, кому есть куда бежать от падающей стены, могут сделать это, успешно пройдя испытание Реакции. Неувернувшиеся существа крупного размера или меньше получают 10d6 урона; стена не может придавить существ огромного размера или больше.

Эта *железная стена*, как и любая другая, уязвима к ржавчине и другим природным явлениям. Стена состоит из низкокачественного железа, непригодного для изготовления каких-то предметов или продажи.

ЖИВЫЕ ТЕНИ

Школа: иллюзия (тень);
Круг: чародей / волшебник 9

Это заклинание работает так же, как *теневое воплощение*, но воспроизводит заклинания воплощения до 8 круга включительно. Иллюзорные воплощения наносят ⅘ (80%) урона тем, кто их разоблачил, а прочие эффекты действуют на разоблачивших лишь в 80% случаев.

ЖУТКОЕ ИССУШЕНИЕ

Школа: некромантия;
Круг: чародей / волшебник 8
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р / СФ (кусок губки)
Дистанция: дальняя (400 футов + 40 футов / 1 УЗ)
Цель: живые существа на расстоянии не более 60 футов друг от друга
Длит.: мгновенное
Испытание: Стойкости ½ урона
Устойчивость к магии: да

Это заклинание испаряет влагу из живых существ, отчего их тела ссыхаются и превращаются в прах. Оно наносит 1d6 урона за единицу вашего УЗ (максимум 20d6). Заклинание особенно опасно для элементалей воды и растений, которые получают вместо этого 1d8 урона за единицу вашего УЗ (максимум 20d8).

ЖУТЬ

Школа: иллюзия (фантазм) [ужас, разум];
Круг: чародей / волшебник 9
Цель: любое количество существ, все в пределах 30 футов друг от друга

Это заклинание работает так же, как *убийственный фантазм*, но действует на несколько существ сразу. Фантазмы видимы только для своих жертв, хотя вы можете видеть их как невнятные силуэты. Если существо успешно проходит испытание Стойкости, оно все равно получает 3d6 урона и впадает в шок на 1 раунд. Оно также получает 1d4 урона Силе.

ЗАВЕСА

Школа: иллюзия (морок);
Круг: чародей / волшебник 8
Время сотворения: 10 минут
Компоненты: С, Ж
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Область: (куб 30×30×30 футов) / 1 УЗ (Ф)
Длит.: 24 часа
Испытание: нет или испытание Воли разоблачает (при взаимодействии); см. текст
Устойчивость к магии: нет

Это заклинание создает мощную защиту от любого наблюдения, включая магическое. При сотворении вы указываете, что в области действия будет видно, а что — нет, описывая иллюзии общими словами. После этого содержание иллюзии менять нельзя.

Любые попытки применять тайновидение к этой области позволяют видеть и слышать только оставленную вами иллюзию, без испытаний. Те, кто смотрят непосредственно на область, могут попытаться пройти испытание, если у них есть причины подозревать неладное.

Даже если в зону иллюзии кто-то войдет, он ее при этом не развеет и даже не получит сразу шанс пройти испытание, по крайней мере, пока скрытые иллюзией существа держатся от него подальше.

ЗАВОРАЖИВАЮЩИЙ УЗОР

Школа: иллюзия (узор) [разум];
Круг: бард 2, чародей / волшебник 2
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С (только бард), Ж, Р (палочка благовоний или хрустальный жезл); см. текст
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ)
Эффект: цветные огни в радиусе 10 футов (облако)
Длит.: концентрация + 2 раунда
Испытание: Воли отменяет
Устойчивость к магии: да

В воздухе появляется узор из переливающихся цветовых пятен, завораживающий зрителей в области действия. Бросьте 2d4 и добавьте свой УЗ (максимум 10), чтобы определить, сколько КЗ существ вы заколдовали. Первыми оказываются заворожены те, у кого меньше всех КЗ; при равных количествах КЗ — те, кто находится ближе всех к центру заклинания. Если оставшихся у заклинания КЗ недостаточно, чтобы кого-то заворожить, они пропадают. На слепых существ узор не действует.

Волшебник или чародей могут сотворить это заклинание без единого звука, но барду нужно использовать словесный компонент.

ЗАГОТОВКА

Школа: разрушение;
Круг: чародей / волшебник 6
Время сотворения: минимум 10 минут; см. текст
Компоненты: С, Ж, Р (ртуть и ресница существа, умеющего пользоваться заклинаниями), Ф (ваше изображение из слоновой кости стоимостью 1 500 зм)
Дистанция: на себя
Цель: вы сами
Длит.: 1 день / 1 УЗ (П) или пока не сработает

Вы подготавливаете одно из известных вам заклинаний. Оно само активируется при определенных условиях, выбранных во время творения *заготовки*. Для этого вы одновременно творите и выбранное заклинание, и заготовку. Указанное время сотворения (10 минут) — минимальное: если второе заклинание обычно творится дольше, то используйте для расчета времени именно его. При творении *заготовки* вы также применяете все реагенты, нужные для второго заклинания. В качестве заготовленного заклинания можно использовать только заклинание, действующее лично на вас, круг которого не выше одной трети вашего УЗ (округлять вниз, но не выше 6 круга).

Условия активации выбранного заклинания должны формулироваться ясно, но они могут быть сколь угодно общими. Как только они выполняются, *заготовка* немедленно активирует заклинание, мгновенно «сотворяя» его. Если условия поставлены слишком сложные и запутанные, запуск всей комбинации может не произойти. Заготовленное заклинание срабатывает строго по результатам выполнения условий, вне зависимости от того, хотите вы этого или нет. Вы можете иметь только одну *заготовку* единовременно; попытка сотворить новую приводит к рассеиванию первой.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Школа: прегражденне;
Круг: чародей / волшебник 9
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: касание
Цель: существо (которого коснулись)
Длит.: мгновенное
Испытание: Воли отменяет; см. текст
Устойчивость к магии: да

Сотворив заключение и коснувшись существа, вы можете поместить его в анабиоз (как при заклинании *стазис*) и отправить в маленькую сферу глубоко под землей. Существо остается там, пока на месте его заключения не сотворят заклинание *свобода*. Магические поиски с помощью *хрустального шара*, заклинания *поиск предмета* и тому подобных средств прорицания не позволяют узнать, что существо находится в *заключении*, но *точный адрес* позволяет. Заклинания *желание* или *чудо* не освобождают жертву, но показывают, где она погребена. Если вам во время сотворения заклинания *заключение* известно имя вашей жертвы и какие-то факты из ее жизни, она получает штраф –4 к испытанию против этого заклинания.

ЗАКЛЯТИЕ В ПОСОХЕ

Школа: превращение;
Круг: друид 6
Время сотворения: 10 минут
Компоненты: С, Ж, Ф (посох для заклинания)
Дистанция: касание
Цель: деревянный боевой посох (которого коснулись)
Длит.: постоянное, пока не сработает (П)
Испытание: Воли отменяет (предмет)
Устойчивость к магии: да (предмет)

Вы помещаете в деревянный боевой посох одно из доступных вам заклинаний. У вас может быть только один такой посох одновременно и только с одним заклинанием. Когда вы держите посох в руках, то можете в любой момент применить содержащееся в нем заклинание, как если бы оно было у вас подготовлено, в дополнение к вашим заклинаниям в этот день. Все необходимые для заклинания реагенты вы используете, когда помещаете его в посох.

ЗАМЕДЛЕНИЕ

Школа: превращение;
Круг: бард 3, чародей / волшебник 3
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (капля патоки)
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цель: одно существо / 1 УЗ, все в пределах 30 футов друг от друга
Длит.: 1 раунд / 1 УЗ
Испытание: Воли отменяет
Устойчивость к магии: да

Все движения заколдованных существ сильно замедляются. Жертвы считаются ошеломленными: они могут производить только одно сопутствующее или основное действие каждый ход, но не оба; они не могут производить действия, требующие полного хода. Они получают штраф –1 к атакам, КБ и испытаниям Реакции. Замедленное существо перемещается вдвое медленнее своей обычной скорости (округлять вниз с точностью до 5 футов); это обычным образом влияет на высоту и дальность его прыжков.

Замедляющие эффекты не складываются друг с другом. *Замедление* нейтрализует и рассеивает *ускорение*.

ЗАМЕШАТЕЛЬСТВО

Школа: очарование (принуждение) [разум];
Круг: бард 3, чародей / волшебник 4
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р / СФ (три ореховых скорлупы)
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ)
Цель: все существа в радиусе 15 футов от центра (взрыв)
Длит.: 1 раунд / 1 УЗ
Испытание: Воли отменяет
Устойчивость к магии: да

Это заклинание приводит своих жертв в замешательство, заставляя совершать странные поступки. В начале хода каждого из заколдованных бросайте d% и сверяйтесь с приведенной ниже таблицей, чтобы определить, чем существо занято в этот раунд.

d%	Поведение
01–25	Действует нормально
26–50	Ничего не делает, только бубнит себе что-то под нос
51–75	Наносит себе 1d8 урона + модификатор Силы, пользуясь предметом, который держит в руке
76–100	Набрасывается на ближайшее существо (фамильяр при этом считается частью самого персонажа)

Если персонаж в замешательстве неспособен произвести действие, указанное в таблице, то он просто стоит и бормочет себе что-то под нос. Если на него кто-либо нападает, то он атакует напавших в свой следующий ход, если все еще к этому времени находится в замешательстве. Атаки, направленные на находящихся в замешательстве существ, не получают никаких особых преимуществ. Персонаж в замешательстве проводит внеочередные атаки только по тем, кого в данный момент считает противником (либо потому, что так выпало на d%, либо потому, что те только что атаковали его).

ЗАМЕШАТЕЛЬСТВО, НИЗШЕЕ

Школа: очарование (принуждение) [разум];
Круг: бард 1
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, СФ
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цель: одно живое существо
Длит.: 1 раунд
Испытание: Воли отменяет
Устойчивость к магии: да

Это заклинание приводит существо в замешательство на 1 раунд.

ЗАПРЕТ

Школа: преграждение;
Круг: жрец 6
Время сотворения: 6 раундов
Компоненты: С, Ж, Р (святая вода и благовония стоимостью 1 500 зм и 1 500 зм за куб 60×60×60), СФ
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ)
Область: (куб 60×60×60) / 1 УЗ (Ф)
Длительность: постоянное
Испытание: см. текст
Устойчивость к магии: да

Запрет запечатывает выбранное вами место для любых межпространственных перемещений — как из него, так и в него. Это включает все заклинания телепортации (в том числе *дверь в пространстве* и *телепортацию*), перемещения между планами, астральные и эфирные путешествия, а также заклинания призывания. Подобные эффекты просто не срабатывают.

Кроме того, это заклинание наносит урон всем входящим в область, чье мировоззрение отличается от вашего; конкретное действие зависит от того, насколько оно отличается (см. ниже). Существо, находящееся в области действия во время сотворения заклинания, не получает урона, пока не выйдет оттуда и не войдет снова: тогда заклинание подействует на него обычным образом.

Мировоззрение одинаковое: Никакого эффекта. Существо может входить в область свободно (но только не с помощью межпространственных перемещений).

Мировоззрение отличается либо по оси принципиальность / хаос, либо по оси добро / зло: Существо получает 6d6 урона. Успешно пройденное испытание Воли уменьшает урон вдвое; УкМ учитывается.

Мировоззрение отличается и по оси принципиальность / хаос, и по оси добро / зло: Существо получает 12d6 урона. Успешно пройденное испытание Воли уменьшает урон вдвое; УкМ учитывается.

Если вы хотите, то можете добавить к заклинанию пароль, и в этом случае существа, не совпадающие с вами по мировоззрению, могут избежать урона, назвав пароль на входе. Его надо обязательно устанавливать в момент сотворения заклинания. Это требует использования дополнительных редких благовоний, стоящих не менее 1 000 зм и еще по 1 000 зм за каждый куб со стороной 60 футов области действия.

Рассеивание магии может снять *запрет* только в том случае, если УЗ рассеивающего не ниже вашего.

Нельзя создавать несколько пересекающихся областей *запрета*. Если такие чары находятся слишком близко, то более новое прекращает действовать на границе зоны действия более давнего.

ЗАХВАТЫВАЮЩАЯ РЕЧЬ

Школа: очарование (обольщение) [язык, разум, звук];
Круг: бард 2, жрец 2
Время сотворения: 1 раунд
Компоненты: С, Ж
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ)
Цель: любое количество существ
Длит.: 1 час или меньше
Испытание: Воли отменяет; см. текст
Устойчивость к магии: да

Это заклинание позволяет вам удерживать внимание группы существ. Во время его сотворения вы говорите или поете один полный раунд без перерывов. После этого все, чье внимание вы захватили, начинают игнорировать все вокруг и интересуются только вами. Под действием этого заклинания они относятся к вам дружелюбно. Любое существо, которое изначально (например, из-за принадлежности к определенному народу или религии) недружелюбно относится к тому, что вы говорите, получает +4 к испытанию.

Если у зачарованного этим заклинанием существа количество КЗ 4 и более либо Мудрость 16 и выше, то оно продолжает обращать внимание на происходящее вокруг и относится к вам безразлично. Если существо видит что-то, что ему очень не нравится, оно получает новую возможность пройти испытание. Всеобщая очарованность длится, пока вы продолжаете говорить или петь, но не дольше одного часа. Под действием этого заклинания существа ничего не делают и продолжают ничего не предпринимать еще 1d3 раунда после его окончания, обсуждая услышанное. Те, кто приближается к вам во время действия *захватывающей речи*, также должны пройти испытание и в случае провала оказаться зачарованными ею. Чары прекращаются, если вы теряете концентрацию или делаете что-то, кроме произнесения речи или пения (но зачарованные существа в любом случае приходят в себя еще 1d3 раунда).

Если те, кто не поддался *захватывающей речи*, изначально недружелюбны или враждебны, они могут попытаться пройти проверку Харизмы, чтобы прекратить действие заклинания, освистав вас. Для этой проверки используйте модификатор персонажа с самой высокой Харизмой в группе; остальные могут только помогать ему. Если результат их общей проверки выше, чем результат вашей собственной проверки Харизмы, ваше заклинание прекращает действовать из-за помех. За время действия одной *захватывающей речи* может быть предпринята только одна такая попытка.

Если любой член аудитории окажется атакован или подвергнется иному очевидно враждебному воздействию, заклинание прекращает работать, а бывшие слушатели немедленно становится недружелюбными по отношению к вам. Существа, количество КЗ которых 4 и более либо с Мудростью 16 и выше, становятся враждебными.

ЗАЩИТА ОТ ДОБРА

Школа: преграждение [зло];
Круг: жрец 1, чародей / волшебник 1

Это заклинание работает так же, как *защита от зла*, но модификаторы отражения и сопротивляемости относятся к действиям добрых противников. Защищенный также получает новый шанс пройти испытание против контролирующих разум способностей добрых существ, а призванные добрые существа не могут коснуться защищенного.

ЗАЩИТА ОТ ЗЛА

Школа: преграждение [добро];
Круг: жрец 1, паладин 1, чародей / волшебник 1
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р / СФ
Дистанция: касание
Цель: существо (которого коснулись)
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ (П)
Испытание: Воли отменяет (безвредно)
Устойчивость к магии: нет; см. текст

Это заклинание защищает от нападения злых существ, контроля над разумом и атак со стороны призванных существ. Оно создает барьер на расстоянии 1 фута от защищенного. Барьер движется вместе с ним, производя описанные далее эффекты.

Во-первых, существо получает +2 (отражение) к КБ и +2 (сопротивляемость) к испытаниям. И то и другое относится только к атакам и иным действиям со стороны злых существ.

Во-вторых, существо немедленно получает новый шанс пройти испытание (если первый у него уже был) против любого заклинания или эффекта, при помощи которого его разум кто-то контролирует (включая очарование [обольщение] и очарование [принуждение], такие как *подчинение гуманоида, приворот (гуманоид)* и *приказ*). К этому испытанию он получает модификатор +2 (боевой дух), а СЛ его равна СЛ первоначального эффекта. При успехе все подобные эффекты подавляются на время действия заклинания; кроме того, защищенное существо становится невосприимчиво к любым новым попыткам установить контроль над его разумом. Это заклинание не изгоняет из тела того, кто его контролирует (например, призрака или кого-то, пользующегося заклинанием *колдовской сосуд*), но мешает ему осуществлять контроль. Этот эффект действует только против контроля со стороны злых существ или предметов.

В-третьих, это заклинание препятствует физическому контакту с призванными злыми существами. При этом все атаки естественным оружием со стороны последних терпят неудачу, а существа вынужденно отступают. На призванных незлых существ это не действует. Этот эффект прекращает действовать, если защищенный нападает или начинает давить своим барьером на призванное существо. УкМ может помочь призванному существу преодолеть барьер и дотянуться до защищенного.

ЗАЩИТА ОТ НЕПОГОДЫ

Школа: преграждение;
Круг: жрец 1, друид 1, паладин 1, следопыт 1, чародей / волшебник 1
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: касание
Цель: существо (которого коснулись)
Длит.: 24 часа
Испытание: Воли отменяет (безвредно)
Устойчивость к магии: да (безвредно)

Защита от непогоды спасает существо от действия жаркой или холодной среды. Оно хорошо себя чувствует в диапазоне от –45 до +60 °С, не проходя испытания Стойкости. Снаряжение существа при этом тоже защищено.

Защита от непогоды не уменьшает урон от огня или холода, а также не защищает от других опасностей окружающей среды вроде дыма, нехватки воздуха и т. д.

ЗАЩИТА ОТ ПРИНЦИПИАЛЬНОСТИ

Школа: преграждение [хаос];
Круг: жрец 1, чародей / волшебник 1

Это заклинание работает так же, как *защита от зла*, но модификаторы отражения и сопротивляемости относятся к действиям принципиальных противников. Защищенный также получает новый шанс пройти испытание против контролирующих разум способностей принципиальных существ, а призванные принципиальные существа не могут коснуться защищенного.

ЗАЩИТА ОТ СМЕРТИ

Школа: некромантия;
Круг: жрец 4, друид 5, паладин 4
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, СФ
Дистанция: касание
Цель: одно живое существо (которого коснулись)
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ
Испытание: Воли отменяет (безвредно)
Устойчивость к магии: да (безвредно)

Существо получает +4 (боевой дух) к прохождению испытаний против магии смерти (от заклинаний и иных эффектов). Оно вправе попробовать пройти испытание для отмены эффекта даже в тех случаях, когда эта возможность не предоставляется. Существо становится невосприимчивым к вытягиванию жизни, а также к любым воздействиям негативной энергии, включая ее проведение. Это заклинание не устраняет отрицательные уровни, которые у существа уже есть, однако временно отменяет все штрафы за их наличие.

Защита от смерти не защищает от атак любого другого типа, даже если они летальны.

ЗАЩИТА ОТ СТИХИИ

Школа: преграждение;
Круг: жрец 3, друид 3, следопыт 2, чародей / волшебник 3
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, СФ
Дистанция: касание
Цель: существо (которого коснулись)
Длит.: 10 мин. / 1 УЗ или пока не будет исчерпана
Испытание: Стойкости отменяет (безвредно)
Устойчивость к магии: да (безвредно)

Защита от стихии дает временную невосприимчивость к выбранному вами типу воздействия: кислоте, холоду, электричеству, огню или звуку. После того как заклинание ограждает существо от 12 пунктов соответствующего урона за единицу вашего УЗ (до максимума в 120 пунктов урона на 10 уровне), оно прекращает действовать.

Защита от стихии не складывается с эффектами *устойчивости к стихии*. Если на существо наложена и *защита от стихии*, и *устойчивость к стихии*, то защита обычным образом ограждает от урона, пока не исчерпается.

ЗАЩИТА ОТ СТРЕЛ

Школа: преграждение;
Круг: чародей / волшебник 2
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Ф (кусок черепашьего панциря)
Дистанция: касание
Цель: существо (которого коснулись)
Длит.: 1 час / 1 УЗ или пока не будет исчерпано
Испытание: Воли отменяет (безвредно)
Устойчивость к магии: да (безвредно)

Это заклинание защищает от дистанционного оружия, давая существу против него СУ 10 / магия. Это заклинание не дает способности наносить урон существам с аналогичным СУ. Предотвратив 10 урона за УЗ (максимум 100 урона), это заклинание прекращает работать.

ЗАЩИТА ОТ ХАОСА

Школа: преграждение (принципиальность);
Круг: жрец 1, паладин 1, чародей / волшебник 1

Это заклинание работает так же, как *защита от зла*, но модификаторы отражения и сопротивляемости относятся к действиям хаотичных противников. Защищенный также получает новый шанс пройти испытание против контролирующих разум способностей хаотичных существ, а призванные хаотичные существа не могут коснуться защищенного.

ЗАЩИТА ОТ ЧАР

Школа: преграждение;
Круг: чародей / волшебник 8
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (алмаз стоимостью 500 зм), Ф (один алмаз стоимостью 1 000 зм на каждую цель; цель должна носить алмаз при себе, пока заклинание действует. Если его лишиться, защита прекратит работать)
Дистанция: касание
Цель: одно существо, которого коснулись / 4 УЗ
Длит.: 10 мин. / 1 УЗ
Испытание: Воли отменяет (безвредно)
Устойчивость к магии: да (безвредно)

Существо получает +8 (сопротивляемость) к испытаниям против заклинаний и псевдозаклинаний (но не сверхъестественных или экстраординарных способностей).

ЗВЕРИНЫЕ ОБЛИКИ

Школа: превращение (полиморфизм);
Круг: друид 8
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, СФ
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цель: одно существо / 1 УЗ, все существа в пределах 30 футов друг от друга (только добровольцы)
Длит.: 1 час / 1 УЗ (П)
Испытание: нет; см. текст
Устойчивость к магии: да (безвредно)

Это заклинание работает как *облик зверя III*, но вы превращаете таким образом не себя или не только себя, а до одного существа за единицу УЗ. Все заколдованные должны быть добровольцами; они принимают облик одного и того же вида животных и остаются в этом облике до окончания действия заклинания либо пока вы его не прервете. Кроме того, любой из них может вернуться к своему настоящему облику за действие полного хода. Такое возвращение отменяет действие заклинания только для этого существа.

ЗВЕРИНЫЙ ТРАНС

Школа: очарование (принуждение) [разум, звук];
Круг: бард 2, друид 2
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цель: животные или волшебные звери с Интеллектом 1 или 2
Длит.: концентрация
Испытание: Воли отменяет
Устойчивость к магии: да

Плавными движениями и музыкой (или пением) вы очаровываете животных и волшебных зверей, которые начинают завороженно смотреть на вас и больше ничего не предпринимают. Это заклинание применимо только к существам с Интеллектом 1 или 2. Бросьте 2d6, чтобы определить, сколько именно КЗ существ вы завораживаете. При наличии множества возможных целей заклинание действует сначала на те, что находятся ближе к вам.

ЗВЕРЬ-ПОСЛАННИК

Школа: очарование (принуждение) [разум];
Круг: бард 2, друид 2, следопыт 1
Время сотворения: 1 минута
Компоненты: С, Ж, Р (кусочек пищи, которая нравится животному)
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цель: одно маленькое животное
Длит.: 1 день / 1 УЗ
Испытание: нет; см. текст
Устойчивость к магии: да

Вы заставляете животное маленького размера отправиться в выбранное вами место. Чаще всего это заклинание используется для того, чтобы отправить с животным какое-то послание. Животное-посланник не может быть ручным или дрессированным, включая верных зверей и фамильяров. Сначала вы подманиваете животное вкусным для него кормом. Оно приближается и ждет ваших распоряжений. Вы можете мысленно передать животному образ места, хорошо знакомого вам или приметного издалека. Указания должны быть очень простыми и точными: животное будет полагаться на ваши знания, а не искать путь

самостоятельно. Вы можете прикрепить к животному мелкий предмет или записку. Оно после этого отправляется в указанное место и остается там в течение всей длительности заклинания, а по его окончании возвращается к своей обычной жизни.

Пока животное ждет, оно легко подпускает к себе других существ (например, позволяя им взять записку или иной предмет). Заклинание не дает этим существам никаких особых способностей для общения с животным или понимания послания, которое оно несет (например, записка может быть написана на непонятном им языке).

ЗЕМЛЕТРЯСЕНИЕ

Школа: разрушение [земля];
Круг: жрец 8, друид 8
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, СФ
Дистанция: дальняя (400 футов + 40 футов / 1 УЗ)
Область: облако радиусом 80 футов (Ф)
Длит.: 1 раунд
Испытание: см. текст
Устойчивость к магии: нет

Когда вы творите *землетрясение*, земля в области действия вздрагивает от резкого толчка. Это приводит к тому, что все падают с ног, здания рушатся, появляются трещины в грунте. Волна от толчка действует 1 раунд, в течение которого пешие существа не могут двигаться или атаковать. Те, кто пытается пользоваться заклинаниями, должны пройти проверку концентрации (СЛ 20 + круг заклинания) и в случае провала потратить впустую заклинание, которое пытались сотворить. *Землетрясение* действует на все предметы, растения и существ в области. Детали зависят от того, на какой именно местности заклинание было использовано.

Пещера, подземелье, туннель: Потолок обваливается, нанося 8d6 дробящего урона всем в зоне обвала (успешное испытание Реакции со СЛ 15 уменьшает урон вдвое) и оставляя их обездвиженными под завалом (см. ниже). Если подземное пространство большое, с высокими потолками, то *землетрясение* может подвергнуть опасности не только тех, кто находится непосредственно в его зоне, но и тех, кто находится вне её.

Горы: В горах *землетрясение* обрушивает *утесы*, вызывает обвалы и сели, движущиеся по склонам (вперед и вниз). Любое существо у них на пути получает 8d6 дробящего урона (успешное испытание Реакции со СЛ 15 уменьшает урон вдвое) и оказывается обездвижено под завалом (см. ниже).

Открытое пространство: Все существа в зоне действия должны пройти испытание Реакции со СЛ 15 и в случае провала оказаться распластанными. На земле появляются трещины, и любой находящийся на поверхности имеет вероятность 25% провалиться в одну из них (успешное испытание Реакции со СЛ 20 позволяет этого избежать). Трещины имеют глубину 40 футов; по окончании действия заклинания они все закрываются обратно. Все, кто при этом окажутся на дне трещин, считаются находящимися в зоне завала лавины, без доступа к воздуху (см. подробности в главе 13).

Здания: Любое строение получает 100 урона. Это обычно разрушает деревянные и кирпичные постройки, но не усиленную каменную кладку. Твердость предметов не влияет на такой урон; он также не уменьшается вдвое, как при обычных повреждениях предметов. Любое существо, находящееся внутри рушащегося здания, получает 8d6 дробящего урона (успешное испытание Реакции со СЛ 15 уменьшает урон вдвое) и оказывается обездвижено под завалом (см. ниже).

Река, озеро или болото: Дно под водой трескается, втягивая жидкость и оставляя на ее месте грязь. На время действия заклинания мелководье превращается в зыбун, засасывая существ и постройки. Каждое существо в области действия должно пройти испытание Реакции со СЛ 15 и в случае провала увязнуть в этой грязи. Когда заклинание прекращает действовать, вода возвращается на место и затапливает увязших, если им не удастся спастись.

Под завалом: Любое обездвиженное под завалом существо получает 1d6 несмертельного урона в минуту. Если оно теряет сознание, то каждую минуту должно проходить проверку Выносливости со СЛ 15 и в случае провала получать 1d6 смертельного урона, пока его не вытащат или оно не умрет.

ЗЕРКАЛЬНОЕ ОТРАЖЕНИЕ

Школа: иллюзия (фикция);
Круг: бард 2, чародей / волшебник 2
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: на себя
Цель: вы сами
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ

Это заклинание создает ваши зеркальные отражения — иллюзорных двойников, сбившихся в кучу на вашей же клетке. Из-за них противникам становится трудно точно определить ваше местонахождение, чтобы в вас прицелиться. Изначально заклинание создает 1d4 отражений и по одному за 3 УЗ (максимум 8 отражений). Они остаются на вашей клетке и перемещаются вместе с вами, делая такие же движения, издавая такие же звуки и т. д.

Когда вас атакуют оружием или заклинанием, то есть вероятность, что вместо вас попадут в двойника. В случае попадания определите случайным образом, в кого именно попали: в вас или в одно из отражений; если в отражение, то оно рассеивается. В случае промаха на 5 или меньше, одно из отражений также оказывается уничтожено. Заклинания, которые действуют на область, влияют на вас обычным образом и не уничтожают отражения, равно как и все заклинания и эффекты, для которых не надо проходить проверок попадания. Если в двойника попадает атака касанием, любой ее магический заряд пропадает без вреда для вас.

Нападающий должен быть способен видеть отражения, чтобы они могли его обмануть. Если вы невидимы или нападающий слеп, заклинание не действует на него (но обычные эффекты слепоты и невидимости по-прежнему в силе).

ЗМЕИНЫЙ ЗНАК

Школа: воплощение (созидание) [сила];
Круг: бард 3, чародей / волшебник 3
Время сотворения: 10 минут
Компоненты: С, Ж, Р (толченый янтарь стоимостью 500 зм и чешуйка змеи)
Дистанция: касание
Цель: одна книга или иной источник текста (которого коснулись)
Длит.: постоянное или пока не сработает; до прекращения или 1d4 дня + 1 день / 1 УЗ; см. текст
Испытание: Реакции отменяет
Устойчивость к магии: нет

Вы вставляете в текст маленький значок; текст для этого должен иметь длину хотя бы в 25 слов. Когда кто-то читает этот текст, *змеиный знак* превращается в змею, бросающуюся на читателя, если между ним и знаком в тексте есть линия досягаемости.

Просто видеть текст для активации знака недостаточно: его надо именно читать. Жертва может пройти испытание Реакции; при успехе змея исчезает со вспышкой света, дымом и шумом. При провале жертву окутывает янтарный кокон силы и удерживает, пока не пройдет 1d4 дня + 1 день за единицу УЗ или вы не прекратите действие заклинания.

Существо в янтарном коконе находится в стазисе: не дышит, не стареет, не нуждается во сне и пище, не восстанавливает заклинания и ничего вокруг себя не воспринимает. Ему можно навредить извне (и даже убить), поскольку поле не защищает от физического урона. Однако оказавшееся при смерти существо не теряет ПЗ и не стабилизируется, пока заклинание работает. Невооруженным глазом *змеиный знак* заметить невозможно, а *обнаружение магии* лишь открывает, что весь текст является магическим. *Рассеивание магии* позволяет убрать знак; заклинание *стирание* уничтожает весь текст на странице.

Змеиный знак можно применять в сочетании с другими заклинаниями, скрывающими или путающими текст — такими как *тайная страница*.

ЗНАНИЕ ЛЕГЕНД

Школа: прорицание;
Круг: бард 4, чародей / волшебник 6
Время сотворения: см. текст
Компоненты: С, Ж, Р (благовония стоимостью 250 зм), Ф (четыре палочки из слоновой кости стоимостью 50 зм каждая)
Дистанция: на себя
Цель: вы сами
Длит.: см. текст

Знание легенд позволяет вам получить информацию о примечательных персонажах, местах или предметах. Если тот самый персонаж или предмет находится рядом с вами либо вы сами сейчас в том месте, про которое хотите узнать, то время сотворения заклинания составляет всего 1d4×10 минут. Если у вас есть только подробная информация об этом персонаже, месте или предмете, время сотворения составляет 1d10 дней, а полученные сведения менее полны (хотя нередко их бывает достаточно, чтобы найти нужного персонажа, место или предмет, упрощая себе следующую попытку применить это заклинание). Если вам известны только слухи, время сотворения составляет целых 2d6 недель, а информация оказывается невнятной и неполной, однако полученные сведения все же упрощают повторное применение *знания легенд*.

Пока вы заняты творением заклинания, вы не можете отвлекаться на что-то сложнее бытовой рутины (еды, сна и т. д.). По завершении работы вы узнаете легенды, если такие существуют, об интересовавшем вас человеке, месте или предмете. Легенды эти могут быть живыми, или забытыми, или даже почти неизвестными. Если то, о чем вы спрашивали, никогда не попадало в легенды, информации вы не получаете. Обычно легендарными считаются персонажи 11 уровня и выше, связанные с ними существа, их любимые волшебные предметы и места, где они совершили свои самые выдающиеся деяния.

ЗРЕНИЕ НЕКРОМАНТА

Школа: некромантия;
Круг: жрец 1
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: 30 футов
Область: эманация в форме конуса
Длит.: 10 мин. / 1 УЗ
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет

Пользуясь искусством некромантии, вы определяете, насколько близки к смерти существа в пределах дистанции заклинания. Вы немедленно узнаете, в каком состоянии каждое существо: мертво, близко к смерти (живо, но ранено и имеет 3 или менее ПЗ), повреждено (живо, ранено, но имеет 4 и более ПЗ) или в полном здравии. Вы также отличаете нежить и существ, не являющихся ни живыми ни мертвыми (например, конструкции).

Зрение некроманта позволяет распознавать тех, кто притворяется мертвым, используя для этого любые заклинания или особые способности.

ИЗГНАНИЕ

Школа: преграждение;
Круг: жрец 6, чародей / волшебник 7
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Ф (см. текст)
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цель: одно или более экстрапланарных существ, все в пределах 30 футов друг от друга
Длит.: мгновенное
Испытание: Воли отменяет
Устойчивость к магии: да

Изгнание — это усиленная версия заклинания *возвращение*. Оно позволяет вам отправить восвояси экстрапланарных существ. Изгнать вы можете до двух КЗ существ за свой УЗ. Вы увеличиваете шансы заклинания на успех, если используете в качестве фокусирующей энергию вещи предметы или вещества, которых

существо боится или ненавидит. За каждый такой предмет или вещество вы получаете +1 к своему УЗ для преодоления УкМ изгоняемых существ (если у них есть УкМ), а также увеличиваете для них СЛ испытания Воли на 2. Особо выдающиеся предметы могут оказаться вдвое более эффективны: давать +2 на попытки преодоления УкМ и увеличивать СЛ испытания на 4.

ИЗГОТОВЛЕНИЕ

Школа: превращение;
Круг: чародей / волшебник 5
Время сотворения: см. текст
Компоненты: С, Ж, Р (сырье, равное по стоимости материалам для изготовления нужного предмета без помощи магии)
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цель: до 10 куб. футов / 1 УЗ; см. текст
Длит.: мгновенное
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет

Вы превращаете сырье в готовое изделие из того же материала. Это заклинание неспособно создавать существ или волшебные предметы. Качество получившихся предметов соответствует качеству использованных материалов. Если вы используете камень или металл, то максимальный размер создаваемого предмета составляет всего 1 кубический фут за УЗ вместо 10 кубических футов. Для изготовления сложных предметов вам нужно успешно пройти проверку навыка Ремесла.

Для сотворения этого заклинания требуется 1 раунд за 10 кубических футов материала.

ИЗЛЕЧЕНИЕ

Школа: воплощение (исцеление);
Круг: жрец 6, друид 7
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: касание
Цель: существо (которого коснулись)
Длит.: мгновенное
Испытание: Воли отменяет (безвредно)
Устойчивость к магии: да (безвредно)

Излечение позволяет вам направить позитивную энергию на существо и исцелить его от болезней и ран. Это заклинание избавляет существо от всех перечисленных далее состояний: безумие, болезни, глухота, дезориентация, замешательство, бессилие, ослепление, отравление, растерянность, слабоумие, ступор, тошнота, урон характеристикам, утомление и шок. Оно также восстанавливает 10 ПЗ за единицу УЗ до максимума в 150 на 15 уровне.

Излечение не убирает отрицательные уровни и не восстанавливает потерянные единицы характеристик.

Против нежити *излечение* работает как *повреждение*.

ИЗЛЕЧЕНИЕ, МАССОВОЕ

Школа: воплощение (исцеление);
Круг: жрец 9
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цели: одно или несколько существ, все в пределах 30 футов друг от друга

Это заклинание работает так же, как *излечение*, за исключением указанных выше различий. Оно может восстановить до 250 ПЗ каждому существу.

ИЗЛЕЧЕНИЕ СКАКУНА

Школа: воплощение (исцеление);
Круг: паладин 3
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: касание
Цель: ваш скакун (которого коснулись)
Длит.: мгновенное
Испытание: Воли отменяет (безвредно)
Устойчивость к магии: да (безвредно)

Это заклинание работает так же, как *излечение*, но действует только на особого скакуна паладина (обычно лошадь).

ИЗМЕНЕНИЕ ЗВУКОВ

Школа: превращение;
Круг: бард 3
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цели: одно существо или предмет / 1 УЗ, все в пределах 30 футов друг от друга
Длит.: 1 час / 1 УЗ (П)
Испытание: Воли отменяет (предмет)
Устойчивость к магии: да (предмет)

Вы изменяете звуки, которые издают существа или предметы, заглушая их, создавая дополнительные звуки или превращая в совершенно другие. Звуки от всех существ или предметов трансформируются одинаково; как именно — вы выбираете при сотворении заклинания и потом менять не можете. Вы не можете создавать звуки, которых никогда не слышали. Заклинатель, чей голос слишком сильно изменился, не может применять заклинания со словесными компонентами.

ИЗМЕНЕНИЕ ОБЛИКА

Школа: иллюзия (морок);
Круг: бард 1, чародей / волшебник 1
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: на себя
Цель: вы сами
Длит.: 10 мин. / 1 УЗ (П)

Вы мгновенно меняете свой внешний вид, включая одежду, доспехи, оружие и прочее снаряжение. Вы можете выглядеть на 1 фут выше или ниже, казаться тоньше или толще. Вы не можете изменить свой тип существа (но вы можете выглядеть как другой подтип). В остальном выбор деталей за вами: вы можете

просто скрыть какую-то важную мелочь или изобразить совсем другое существо.

Это заклинание не предоставляет вам способностей или манер принятой формы, а также ничего не делает со звуками и тактильными характеристиками. Если вы используете это заклинание как подспорье в применении навыка Маскировки, то получаете +10 к проверке навыка. Существо, взаимодействующее с вашей иллюзией, получает шанс пройти испытание Воли, чтобы распознать морок.

ИЗОЛЯЦИЯ

Школа: преграждение;
Круг: чародей / волшебник 7
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (веко василиска и гуммиарабик)
Дистанция: касание
Цель: один доброволец или предмет, которого коснулись (до куба 2×2×2 фута / 1 УЗ)
Длит.: 1 день / 1 УЗ (П)
Испытание: нет или Воли отменяет (предмет)
Устойчивость к магии: нет или да (предмет)

Это заклинание не позволяет чарам прорицания обнаруживать существо, а также делает его невидимым для глаз (как *невидимость*). При этом нащупать объект заклинания все же можно. Существа в *изоляции* впадают в кому и пребывают в беспамятстве, пока заклинание не прекратит действовать.

Примечание: Волшебный или находящийся в распоряжении кого-то предмет может пройти испытание Воли, чтобы избежать *изоляции*. Испытания не помогают обнаружить изолированное существо при помощи заклинаний прорицания.

ИЛЛЮЗОРНАЯ МЕСТНОСТЬ

Школа: иллюзия (морок);
Круг: бард 4, чародей / волшебник 4
Время сотворения: 10 минут
Компоненты: С, Ж, Р (камень, веточка и зеленый лист)
Дистанция: дальняя (400 футов + 40 футов / 1 УЗ)
Область: (один куб 30×30×30 футов) / 1 УЗ (Ф)
Длит.: 2 часа / 1 УЗ (П)
Испытание: Воли разоблачает (при взаимодействии)
Устойчивость к магии: нет

Вы меняете вид, звуки и запахи природной местности на другие, но тоже природные. Заклинание никак не маскирует и не меняет вид зданий, искусственных предметов и живых существ.

ИЛЛЮЗОРНАЯ СТЕНА

Школа: иллюзия (фикция);
Круг: чародей / волшебник 4
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Эффект: иллюзия размером 1×10×10 футов
Длит.: постоянное
Испытание: Воли разоблачает (при взаимодействии)
Устойчивость к магии: нет

Это заклинание создает иллюзию стены, пола или иной подобной поверхности. Она выглядит совершенно реальной на вид, но предметы без препятствий проходят сквозь нее. Если с помощью этого заклинания скрыть ямы, ловушки или двери, то любые средства поиска, не требующие зрения, работают как обычно: потрогав стену, можно сразу обнаружить ее иллюзорность — однако она от этого не исчезает. Хотя заклинатель видит сквозь *иллюзорную стену*, другие существа этого не могут, даже если пройдут испытание Воли и поймут, что она ненастоящая.

ИЛЛЮЗОРНЫЕ ПИСЬМЕНА

Школа: иллюзия (фантазм) [разум];
Круг: бард 3, чародей / волшебник 3
Время сотворения: 1 минута на страницу
Компоненты: С, Ж, Р (свинцовые чернила стоимостью 50 зм)
Дистанция: касание
Цель: один предмет весом не более 10 фунтов (которого коснулись)
Длит.: один день / 1 УЗ (П)
Испытание: Воли отменяет; см. текст
Устойчивость к магии: да

Вы записываете текст на листе бумаги, пергамента или другого подходящего материала. *Иллюзорные письмена* выглядят как незнакомый язык или волшебные знаки. Прочитать их может только тот, для кого они были предназначены при сотворении заклинания, — всем остальным они кажутся непонятными. Мало того: любой, кроме настоящего адресата, при попытке прочитать их должен пройти испытание Воли; при успехе он просто отводит от букв глаза, чувствуя себя слегка сбитым с толку. Провал означает, что существо получает *внушение*, вписанное вами в текст во время сотворения заклинания. Это внушение длится всего 30 минут; оно может, например, быть следующим: «закрой книгу и уйди» или «забудь про существование этой записки» — и т. п. Удачное применение *рассеивания магии* к тексту удаляет *иллюзорные письмена* вместе со всеми их тайными посланиями.

Заклинание *истинное зрение* в сочетании с *чтением магических текстов* или *пониманием языков* позволяет прочитать истинное послание, заложенное в *иллюзорных письменах*.

ИНОЙ ОБЛИК

Школа: превращение (полиморфизм);
Круг: бард 2, чародей / волшебник 2
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (частичка существа, форму которого вы собираетесь принять)
Дистанция: на себя
Цель: вы сами
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ (П)

Сотворив это заклинание, вы принимаете форму любого существа-гуманоида небольшого или среднего размера. Если подобные гуманоиды имеют какие-то из перечисленных ниже

способностей, вы тоже их получаете на все время действия этого заклинания: ночное зрение на 60 футов, нюх, плавание 30 футов, сумеречное зрение.

Небольшое существо: Если вы принимаете облик гуманоида небольшого размера, то получаете бонус +2 (размер) к Ловкости.

Среднее существо: Если вы принимаете облик гуманоида среднего размера, то получаете бонус +2 (размер) к Силе.

ИСТИННОЕ ВОСКРЕШЕНИЕ

Школа: воплощение (исцеление);
Круг: жрец 9
Время сотворения: 10 минут
Компоненты: С, Ж, СФ, Р (алмаз стоимостью 25 000 зм)

Это заклинание работает так же, как *возвращение к жизни*, но вы можете воскресить существо, которое было мертвым до момента воскрешения в течение 10 лет за единицу УЗ. Заклинание позволяет воскресить тех, чьи тела были уничтожены, если вы можете однозначно определить, кого воскрешаете (распространенный прием — указание времени и места рождения либо смерти покойного). Сотворив заклинание, вы немедленно воссоздаете существо с полными ПЗ, здоровое, без отрицательных уровней (или потери пунктов Выносливости), со всеми заклинаниями, которые были у существа подготовлены перед смертью.

Вы можете воскресить в том числе и тех, кто был убит смертельным эффектом или превращен в нежить и после уничтожен. Это заклинание может воскрешать элементалей и потусторонних существ, но не конструкции или нежить.

Даже *истинное воскрешение* не может вернуть жизнь умершему от старости существу.

ИСТИННОЕ ЗРЕНИЕ

Школа: прорицание;
Круг: жрец 5, друид 7, чародей / волшебник 6
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (мазь для глаз стоимостью 250 зм)
Дистанция: касание
Цель: существо (которого коснулись)
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ
Испытание: Воли отменяет (безвредно)
Устойчивость к магии: да (безвредно)

Вы наделяете существо способностью видеть все в истинном облике. Оно видит в обычной и магической тьме, замечает скрытые магией потайные двери, определяет, где находятся существа и предметы под воздействием заклинаний *расплывчатости* или *марева*, видит невидимое, отличает иллюзии и узнает истинный облик превращенных существ или предметов. Оно также может заглядывать на Эфирный план (но не в межпространственные места). Дистанция *истинного зрения* составляет 120 футов.

Истинное зрение не позволяет смотреть сквозь предметы и не похоже на рентгеновские лучи; не отменяет плохую видимость, в том числе из-за тумана; не помогает различать лица под гримом или масками, замечать спрятавшихся существ или потайные двери, замаскированные без помощи магии. Это заклинание не может работать сквозь *хрустальный шар* или чары вроде *ясновидения / яснослышания*.

ИСТОЩЕНИЕ

Школа: некромантия;
Круг: чародей / волшебник 4
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Эффект: луч негативной энергии
Длит.: мгновенное
Испытание: нет
Устойчивость к магии: да

Вы выпускаете из пальца черный луч негативной энергии, подавляющий жизненную силу любого живого существа на своем пути. При попадании дистанционной атакой касанием цель получает 1d4 временных отрицательных уровня (см. приложение 1). Отрицательные уровни складываются.

Если существо выживает, то оно возвращает себе потерянные уровни через количество часов, равное вашему УЗ (максимум 15 часов). Обычно временные отрицательные уровни имеют вероятность превратиться в постоянные, но это неверно для заклинания *истощения:* они слишком быстро снимаются. Нежить, в которую попал такой луч, получает 1d4×5 временных ПЗ на 1 час.

ИСЦЕЛЕНИЕ КРИТИЧЕСКИХ РАНЕНИЙ

Школа: воплощение (исцеление);
Круг: бард 4, жрец 4, друид 5

Это заклинание работает так же, как *исцеление легких ранений*, но восстанавливает 4d8 ПЗ + 1 за УЗ (максимум +20).

ИСЦЕЛЕНИЕ КРИТИЧЕСКИХ РАНЕНИЙ, МАССОВОЕ

Школа: воплощение (исцеление);
Круг: жрец 8, друид 9

Это заклинание работает так же, как *массовое исцеление легких ранений*, но восстанавливает 4d8 ПЗ + 1 за УЗ (максимум +40).

ИСЦЕЛЕНИЕ ЛЕГКИХ РАНЕНИЙ

Школа: воплощение (исцеление);
Круг: бард 1, жрец 1, друид 1, паладин 1, следопыт 2
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: касание
Цель: существо (которого коснулись)
Длит.: мгновенное
Испытание: Воли ½ урона (безвредно); см. текст
Устойчивость к магии: да (безвредно); см. текст

Касаясь рукой живого существа, вы передаете ему позитивную энергию, которая восстанавливает ему 1d8 ПЗ + 1 за УЗ (максимум +5). Поскольку нежить существует благодаря негативной энергии, это заклинание наносит ей урон вместо того, чтобы исцелять. УкМ нежити может защитить ее от урона, а успешно пройденное испытание Воли уменьшает урон вдвое.

ИСЦЕЛЕНИЕ ЛЕГКИХ РАНЕНИЙ, МАССОВОЕ

Школа: воплощение (исцеление);
Круг: бард 5, жрец 5, друид 6
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цель: одно существо / 1 УЗ, все в пределах 30 футов друг от друга
Длит.: мгновенное
Испытание: Воли ½ урона (безвредно) или Воли ½ урона; см. текст
Устойчивость к магии: да (безвредно) или да; см. текст
Вы направляете позитивную энергию, восстанавливая 1d8 ПЗ +1 за единицу вашего УЗ (максимум +25) всем выбранным существам. Подобно другим заклинаниям исцеления, *массовое исцеление легких ранений* наносит урон нежити в зоне действия вместо того, чтобы исцелять ее. Нежить может попытаться пройти испытание Воли, чтобы уменьшить урон вдвое.

ИСЦЕЛЕНИЕ ОТ БОЛЕЗНЕЙ

Школа: воплощение (исцеление);
Круг: жрец 3, друид 3, следопыт 3
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: касание
Цель: существо (которого коснулись)
Длит.: мгновенное
Испытание: Стойкости отменяет (безвредно)
Устойчивость к магии: да (безвредно)
Исцеление от болезней способно вылечить существо от всех заболеваний. Вам надо пройти проверку УЗ со СЛ, равной СЛ каждой болезни, от которой страдает существо. При успехе оно от этой болезни исцеляется. Это заклинание также убивает некоторых паразитов и подобную им живность вроде зеленой слизи. Это заклинание действует мгновенно и не защищает от заражения при следующих столкновениях с болезнью.

ИСЦЕЛЕНИЕ СЕРЬЕЗНЫХ РАНЕНИЙ

Школа: воплощение (исцеление);
Круг: бард 2, жрец 2, друид 3, паладин 3, следопыт 3
Это заклинание работает так же, как *исцеление легких ранений*, но восстанавливает 2d8 ПЗ + 1 за УЗ (максимум +10).

ИСЦЕЛЕНИЕ СЕРЬЕЗНЫХ РАНЕНИЙ, МАССОВОЕ

Школа: воплощение (исцеление);
Круг: бард 6, жрец 6, друид 7
Это заклинание работает так же, как *массовое исцеление легких ранений*, но восстанавливает 2d8 ПЗ + 1 за УЗ (максимум +30).

ИСЦЕЛЕНИЕ ТЯЖЕЛЫХ РАНЕНИЙ

Школа: воплощение (исцеление);
Круг: бард 3, жрец 3, друид 4, паладин 4, следопыт 4
Это заклинание работает так же, как *исцеление легких ранений*, но восстанавливает 3d8 ПЗ + 1 за УЗ (максимум +15).

ИСЦЕЛЕНИЕ ТЯЖЕЛЫХ РАНЕНИЙ, МАССОВОЕ

Школа: воплощение (исцеление);
Круг: жрец 7, друид 8
Это заклинание работает так же, как *массовое исцеление легких ранений*, но восстанавливает 3d8 ПЗ+ 1 за УЗ (максимум +35).

КАБИНЕТ ВОЛШЕБНИКА

Школа: преграждение;
Круг: чародей / волшебник 5
Время сотворения: 10 минут
Компоненты: С, Ж, Р (лист свинца, кусок стекла, комок хлопка и толченый хризолит)
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Область: (куб 30×30×30 футов) / 1 УЗ (Ф)
Длит.: 24 часа (П)
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет
Это заклинание позволяет сделать себе укромный уголок: любой смотрящий на заколдованное место извне видит только темный туман. Ночное зрение не помогает видеть сквозь него. Звуки любой громкости не проникают наружу, подслушать, о чем говорят внутри, невозможно. Находящиеся внутри нормально видят происходящее снаружи. Заклинания прорицания (тайновидения) не показывают в защищенном месте ничего; все находящиеся внутри невосприимчивы к *чтению мыслей*. *Кабинет волшебника* препятствует разговору между находящимися внутри и снаружи, но не мешает другим формам связи (например, заклинаниям *послание* и *сообщение* или телепатическому общению, как между волшебником и его фамильяром). Заклинание не мешает существам и предметам попадать внутрь зоны и выходить из нее.
Кабинет волшебника можно сделать постоянным с помощью заклинания *постоянство*.

КАМЕННАЯ КОЖА

Школа: преграждение;
Круг: друид 5, чародей / волшебник 4
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (гранит, алмазная пыль стоимостью 250 зм)
Дистанция: касание
Цель: существо (которого коснулись)
Длит.: 10 мин. / 1 УЗ или пока не будет исчерпано
Испытание: Воли отменяет (безвредно)
Устойчивость к магии: да (безвредно)
Существо получает защиту от ударов, порезов и уколов. У него появляется СУ 10 / адамантин: оно игнорирует первые 10 пунктов урона от любой физической атаки, если только она не произведена адамантиновым оружием. Заклинание прекращает действовать, когда суммарно ограждает существо от 10 пунктов урона за УЗ (максимум 150 урона).

КАМЕННАЯ СТЕНА

Школа: воплощение (созидание) [земля];
Круг: жрец 5, друид 6, чародей / волшебник 5

Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р / СФ (маленький блок гранита)
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ)
Эффект: каменная стена размером до (одного квадрата 5х5 футов) / 1 УЗ (Ф)
Длит.: мгновенное
Испытание: см. текст
Устойчивость к магии: нет

Это заклинание создает каменную стену, прикрепляющуюся к окружающим ее каменным поверхностям. Толщина каменной стены составляет 1 дюйм за 4 УЗ; ее размеры — квадрат 5×5 футов за УЗ. Вы можете увеличить размер стены вдвое, при этом вдвое же уменьшив ее толщину. Стена не может появиться в месте, уже занятом другим предметом или существом. В отличие от *железной стены, каменной стене* вы можете придать практически любую форму: необязательно вертикальную, но обязательно с надежной поддержкой уже имеющегося рядом камня и в плотном контакте с ним. Из нее можно сделать, например, мост или рампу. Если пролет такого сооружения оказывается длиннее 20 футов, то его нужно делать в форме арки и добавлять опоры — это сокращает область действия заклинания вдвое. На каменной стене можно делать зубцы, парапеты и т. д. — это также уменьшает область действия вдвое. Эту *каменную стену,* как и любую другую, можно уничтожить заклинаниями вроде *дезинтеграции* или бытовыми средствами вроде кирки или тарана. Каждый пятифутовый участок стены имеет твердость 8 и 15 пунктов прочности за дюйм толщины. Если пункты прочности участка упали до 0, в стене появляется брешь. Если существо пытается пробиться сквозь стену одним рывком, оно должно пройти проверку Силы со СЛ 20 + 2 за дюйм толщины. Создав стену подходящей формы (например, кольцо или купол), можно попробовать поймать противника, заключив его внутри. Чтобы избежать поимки, существо должно успешно пройти испытание Реакции.

КАСАНИЕ ВАМПИРА

Школа: некромантия;
Круг: чародей / волшебник 3
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: касание
Цель: одно живое существо (которого коснулись)
Длит.: мгновенное / 1 час; см. текст
Испытание: нет
Устойчивость к магии: да

Предприняв успешную атаку касанием в ближнем бою, вы наносите цели 1d6 урона за 2 УЗ (максимум 10d6). Вы получаете временные ПЗ, равные нанесенному урону. Вы не можете получить больше ПЗ, чем у существа было перед атакой + значение его Выносливости (то есть столько, сколько надо, чтобы его убить). Временные ПЗ исчезают через час.

КАСАНИЕ УПЫРЯ

Школа: некромантия;
Круг: чародей / волшебник 2
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (обрывок одежды упыря или земля из его логова)
Дистанция: касание
Цель: один живой гуманоид (которого коснулись)
Длит.: 1d6+2 раунда
Испытание: Стойкости отменяет
Устойчивость к магии: да

При помощи негативной энергии вы парализуете одного живого гуманоида на время действия заклинания, если предпринимаете успешную атаку касанием в ближнем бою.

Парализованный источает гнилостный запах, от которого мутит (эквивалент состояния дезориентации) всех живых существ в радиусе 10 футов от него, кроме вас (испытание Стойкости отменяет этот эффект). Это эффект отравления.

Нейтрализация яда снимает с существа это состояние, а на невосприимчивых к яду запах не действует.

КИНЕТИЧЕСКАЯ СФЕРА

Школа: разрушение [сила];
Круг: чародей / волшебник 8
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (хрустальная сфера и пара магнитов)
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Эффект: сфера диаметром 1 фут / 1 УЗ с существом или предметом в центре
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ (П)
Испытание: Реакции отменяет (предмет)
Устойчивость к магии: да (предмет)

Это заклинание работает так же, как *силовая сфера,* но существа и предметы в созданном заклинанием шаре почти невесомы: их масса составляет всего 1/16 от обычной. Вы можете посредством телекинеза поднять в этом шаре груз, в обычном состоянии весящий до 5 000 фунтов. Концентрируясь, вы контролируете его движение на дистанции до средней (100 футов + 10 футов за УЗ), если содержимое весит не более 5 000 фунтов. Двигать сферу вы можете начиная со следующего раунда после сотворения заклинания.

Вы можете переместить сферу на 30 футов за раунд (основное действие). Если вы перестаете концентрироваться, сфера в ваш ход не двигается (если лежит на ровной поверхности) или падает и катится до ровного места. В свой следующий ход или позже вы можете возобновлять концентрацию, пока длительность заклинания не закончится.

Если сфера падает, то скорость ее падения — всего 60 футов в раунд, поэтому при столкновении с землей ее содержимое не повреждается. Вы можете перемещать сферу посредством телекинеза, даже если находитесь внутри нее.

КИСЛОТНАЯ СТРЕЛА

Школа: воплощение (созидание) [кислота];
Круг: чародей / волшебник 2
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (лист ревеня и желудок гадюки), Ф (дротик)
Дистанция: дальняя (400 футов + 40 футов / 1 УЗ)

Эффект: одна кислотная стрела
Длит.: 1 раунд + 1 раунд / 3 УЗ.
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет
С вашей руки срывается стрела из кислоты; чтобы попасть ей в цель, совершите дистанционную атаку касанием. Стрела наносит цели 2d4 урона кислотой (без брызг). За каждые ваши 3 УЗ эта кислота продолжает действовать один дополнительный раунд, до максимума в 6 дополнительных раундов на 18 уровне. Каждый раунд она наносит еще 2d4 урона, если только не будет нейтрализована раньше.

КИСЛОТНЫЙ ТУМАН

Школа: воплощение (созидание) [кислота];
Круг: чародей / волшебник 6
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (толченые бобы и копыто животного)
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ).
Эффект: облако тумана радиусом 20 футов и высотой 20 футов
Длит.: 1 раунд / 1 УЗ
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет
Кислотный туман создает облако испарений, очень похожее на эффект заклинания *плотный туман*. Этот туман не только мешает видеть и замедляет движение всех существ, находящихся в его пределах, но еще разъедает их плоть. Каждый раз в начале вашего хода, начиная с раунда сотворения заклинания, этот туман наносит 2d6 урона кислотой всем существам и предметам, оказавшимся в его пределах в этот момент.

КЛОН

Школа: некромантия;
Круг: чародей / волшебник 8
Время сотворения: 10 минут
Компоненты: С, Ж, Р (лабораторные материалы стоимостью 1 000 зм), Ф (специальное лабораторное оборудование стоимостью 500 зм)
Дистанция: 0 футов
Эффект: один клон
Длит.: мгновенное
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет
Это заклинание создает тело-двойника для определенного существа. Если оригинал гибнет, то его душа, при условии что хочет и готова вернуться, немедленно переселяется в клон. Останки первоначального тела, если они уцелели, после этого воскресить невозможно. Если существо-оригинал умирает от естественных причин, прожив максимально возможный для него срок, то его душа не может переселиться в клон.

Для создания двойника вам потребуется кусочек плоти (не волос, ногтей, чешуек и т. п.) с живого тела оригинала размером не менее 1 кубического дюйма. Этот кусок плоти может быть не идеально свежим, но ни в коем случае не должен быть подгнившим. После сотворения заклинания двойника выращивают в лаборатории в течение 2d4 месяцев.

Если к моменту создания клона оригинал уже мертв, то его душа входит в новое тело немедленно. Клон физически идентичен оригиналу, он сохраняет его личность и память. Считайте клона тем же персонажем, только воскресшим из мертвых. Клон при этом получает два постоянных отрицательных уровня; если клон не может их получить (их число станет равно или превзойдет число КЗ), то вместо этого теряет по 2 Вын за каждый отрицательный уровень, который не получил; если это снижает Выносливость до 0 или менее, клонирование невозможно. Если после момента взятия куска плоти оригинал получал постоянные отрицательные уровни, они будут и у клона. Это заклинание дублирует только тело и разум существа, но не его снаряжение. Клон можно вырастить, когда оригинал еще жив или уже мертв, но получившееся тело без вселившейся души будет всего-навсего куском мяса, который сгниет, если о нем не позаботиться специальным образом.

КОЛДОВСКОЙ СОСУД

Школа: некромантия;
Круг: чародей / волшебник 5
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Ф (драгоценный камень или кристалл стоимостью хотя бы 100 зм)
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ)
Цель: одно существо
Длит.: 1 час / 1 УЗ или пока вы не вернетесь в свое тело
Испытание: Воли отменяет; см. текст
Устойчивость к магии: да
Сотворив заклинание *колдовской сосуд*, вы помещаете свою душу в камень или большой кристалл (который и называется *«колдовским сосудом»*), а ваше тело остается лежать без признаков жизни. После этого вы можете попытаться взять под контроль чужое тело, а его душу переправить в *колдовской сосуд*. Вы также способны переместиться назад в сосуд (возвращая чужую душу обратно) и попытаться захватить новое тело. Заклинание прекращает действовать, когда вы возвращаетесь в собственное тело, оставив сосуд пустым. При сотворении этого заклинания *колдовской сосуд* должен находиться в пределах дистанции — и вы должны знать, где именно, но не обязаны иметь линию видимости или линию досягаемости до него. Пока ваша душа в камне или чужом теле, ваше собственное тело выглядит мертвым. Находясь в *колдовском сосуде*, вы можете чуять и атаковать любых живых существ в пределах 10 футов за единицу УЗ, если они находятся на том же плане. Вам нужна линия досягаемости от сосуда до этих существ. Вы не можете определить точный тип существа или где оно находится. Если существ рядом несколько, вы можете ощущать разницу в 4 или более КЗ между ними. Вы также различаете существ, получающих силу от позитивной или от негативной энергии (нежить питается негативной энергией, и только у разумной нежити есть душа). Вы можете выбирать, захватить ли тело существа посильнее или послабее, но конкретное существо среди подходящих выбирается случайно.

Попытка захватить чужое тело требует действия полного хода; *защита от зла* и подобные средства ей препятствуют. Существо должно пройти испытание Воли; при провале его душа попадает в *колдовской сосуд*, а тело — под вашу власть. Если оно прошло испытание успешно, то автоматически проходит испытания при любых ваших следующих попытках, оставляя вас в *колдовском сосуде*.

Если вам удалось захватить тело, то в сосуде вместо вас оказывается душа существа. В новом теле вы сохраняете свой Интеллект, Мудрость и Харизму, уровень, класс, БМА, базовые модификаторы испытаний, мировоззрение и все умственные способности. Тело сохраняет свою Силу, Ловкость, Выносливость, ПЗ и физические способности. Если у тела много конечностей, это не дает вам дополнительных атак и не улучшает вашу способность драться двумя руками. Вы не получаете доступа к экстраординарным и сверхъестественным способностям существа, а также его заклинаниям и псевдозаклинаниям.

В качестве основного действия вы можете вернуться из чужого тела в *колдовской сосуд*, отправляя пойманную душу на ее законное место, если сосуд находится в пределах дистанции. Когда вы возвращаетесь из сосуда в свое тело, заклинание прекращает действовать. Если чужое тело убито, то вы тоже возвращаетесь в *колдовской сосуд*, если он в пределах дистанции, а находившаяся в нем душа отлетает, как после смерти. Если захваченное тело гибнет, будучи дальше от сосуда, чем позволяет дистанция, то гибнете и вы, и прежний обладатель тела. В любом случае, если душе (жизненной силе) некуда войти, она считается мертвой.

Если заклинание прекращает действовать, когда вы находитесь в *колдовском сосуде*, вы возвращаетесь в свое тело или умираете, если ваше тело находится за пределами дистанции или уничтожено. Если заклинание прекращает действовать, когда вы находитесь в чужом теле, вы возвращаетесь в свое (или умираете, если оно за пределами дистанции), а душа из сосуда возвращается в свое (или умирает, если она за пределами дистанции). Уничтожение сосуда прекращает действие заклинания; это заклинание также можно рассеять, выбрав целью либо сосуд, либо захваченное тело.

КОЛЫБЕЛЬНАЯ

Школа: очарование (принуждение) [разум];
Круг: бард 0
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ)
Область: живые существа в радиусе 10 футов (взрыв)
Длит.: концентрация + 1 раунд / 1 УЗ (П)
Испытание: Воли отменяет
Устойчивость к магии: да

Любое существо в области действия заклинания, провалившее испытание Воли, становится сонным и невнимательным, получая штраф –5 к Вниманию и –2 к испытаниям против *сна* на все время действия заклинания. *Колыбельная* длится, пока вы концентрируетесь и еще 1 раунд за единицу УЗ после этого.

КОНУС ХОЛОДА

Школа: разрушение [холод];
Круг: чародей / волшебник 5
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (маленький конус из хрусталя или стекла)
Дистанция: 60 футов
Область: взрыв в форме конуса
Длит.: мгновенное
Испытание: Реакции ½ урона
Устойчивость к магии: да

Вырываясь из вашей руки, *конус холода* делает воздух перед вами пронизывающе-ледяным, промораживая все в области действия. Оказавшиеся в его пределах существа получают 1d6 урона холодом за единицу вашего УЗ (максимум 15d6).

КОРОБЛЕНИЕ

Школа: превращение;
Круг: друид 2
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цель: один небольшой деревянный предмет / 1 УЗ, все в радиусе 20 футов
Длит.: мгновенное
Испытание: Воли отменяет (предмет)
Устойчивость к магии: да (предмет)

Этим заклинанием вы воздействуете на деревянные предметы, навсегда изгибая и корежа их. Покоробленная дверь по вашему выбору либо открывается, либо заклинивает проем (после чего может быть открыта только при успешной проверке Силы). В борту лодки или корабля появляется течь. Покоробленное дистанционное оружие бесполезно, а оружие ближнего боя получает штраф –4 к атакам. Вы коробите один предмет небольшого или меньшего размера за единицу УЗ. Средний предмет считается за 2 небольших, крупный — за 4, огромный — за 8, гигантский — за 16, колоссальный — за 32. Вы также можете выпрямить этим заклинанием уже покоробленный предмет. Заклинанием *ремонт* нельзя отменить *коробление*. *Коробление* можно применить несколько раз подряд к предмету, который оказался слишком большим для того, чтобы справиться с ним за один раз. Предмет считается целым и функциональным, пока *коробление* не будет применено достаточное количество раз, чтобы испортить его.

КОШАЧЬЯ ГРАЦИЯ

Школа: превращение;
Круг: бард 2, друид 2, следопыт 2, чародей / волшебник 2
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (щепотка кошачьей шерсти)
Дистанция: касание
Цель: существо (которого коснулись)
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ
Испытание: Воли отменяет (безвредно)
Устойчивость к магии: да

Под воздействием этого заклинания существо становится более грациозным, подвижным и скоординированным. Оно получает +4 (усиление) к Ловкости, что обычным образом влияет на его КБ, испытания Реакции и прочие связанные с Ловкостью параметры.

КОШАЧЬЯ ГРАЦИЯ, МАССОВАЯ

Школа: превращение;
Круг: бард 6, друид 6, чародей / волшебник 6
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цель: одно существо / 1 УЗ; все в пределах 30 футов друг от друга
Это заклинание работает так же, как *кошачья грация*, но действует сразу на нескольких существ.

КОШМАР

Школа: иллюзия (фантазм) [зло, разум];
Круг: бард 5, чародей / волшебник 5
Время сотворения: 10 минут
Компоненты: С, Ж
Дистанция: без ограничений
Цель: одно живое существо
Длит.: мгновенное
Испытание: Воли отменяет; см. текст
Устойчивость к магии: да
Вы насылаете кошмарный сон на существо, которое определяете по имени или иным однозначным образом. Насланный *кошмар* не дает существу выспаться и наносит 1d10 урона; существо просыпается утомленным и неспособным восполнять запас мистических заклинаний в течение следующих 24 часов.

СЛ испытания зависит от того, насколько хорошо вы знаете свою жертву и есть ли у вас какой-то специальный предмет для связи с ней.

Знакомство с жертвой	Модификатор к испытанию Воли
Нет*	+10
Из вторых рук (только слышали)	+5
Личное (встречались)	+0
Близкое (хорошо знакомы)	–5

*** Чтобы наложить это заклинание на совсем незнакомое существо, необходимо иметь связанный с ним предмет (см. ниже).**

Предмет	Модификатор к испытанию Воли
Изображение	–2
Личная вещь или предмет одежды	–4
Часть тела, локон, кусок ногтя и т. п.	–10

Рассеивание зла, наложенное на цель в то время, когда вы насылаете на нее *кошмар*, рассеивает *кошмар* и оставляет вас в шоке на 10 минут за единицу УЗ сотворившего *рассеивание зла*.

Если существо не спит, когда вы творите это заклинание, вы можете или прерваться (и тогда чары развеются), или войти в транс, и подождать, пока существо заснет, и уже тогда закончить сотворение заклинания. Если во время транса вас что-то потревожит, вам надо успешно пройти проверку концентрации, чтобы заклинание не рассеялось. В трансе вы не можете отслеживать, что происходит вокруг вас; вы при этом беззащитны физически и ментально (в частности, вы всегда проваливаете испытания Воли и Реакции). Существа, которые не спят (например, потусторонние) или не видят снов, невосприимчивы к этому заклинанию.

КРОВОТЕЧЕНИЕ

Школа: некромантия;
Круг: жрец 0, чародей / волшебник 0
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цель: одно живое существо
Длит.: мгновенное
Испытание: Воли отменяет
Устойчивость к магии: да
Вы вызываете смертельно опасное кровотечение у существа, которое имеет меньше 0 ПЗ, но стабилизировано. Оно при этом получает 1 пункт урона и снова оказывается при смерти, получая с этого момента 1 пункт урона в раунд. Существо может далее стабилизироваться, или его могут вылечить по обычным правилам.

КРОМЕШНАЯ ТЬМА

Школа: разрушение (тьма);
Круг: жрец 3
Длит.: 10 мин. / 1 УЗ (П)
Это заклинание работает так же, как *тьма*, но заколдованный предмет испускает тьму в радиусе 60 футов, а уровень освещенности снижается на два шага. Высокий уровень освещенности превращается в низкий, средний — в темноту. Низкий уровень освещенности и темнота становятся магической тьмой: в ней неспособны видеть даже существа с ночным зрением. Эффекты от двух заклинаний *кромешная тьма* не складываются.

Кромешная тьма нейтрализует и рассеивает любые заклинания света такого же или более низкого круга.

КРУГ СМЕРТИ

Школа: некромантия (смерть);
Круг: чародей / волшебник 6
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (толченая черная жемчужина стоимостью 500 зм)
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ)
Область: несколько живых существ в радиусе 40 футов (взрыв)
Длит.: мгновенное
Испытание: Стойкости отменяет
Устойчивость к магии: да
Круг смерти мгновенно убивает живых существ, забирая у них жизненную силу. Это заклинание уничтожает 1d4 КЗ живых существ за единицу УЗ (максимум 20d4). Первыми подвергаются его действию те существа, у которых количество КЗ меньше; из существ с одинаковым количеством КЗ первыми выбираются те, кто находится ближе всех к центру действия заклинания. *Круг смерти* не действует на существ, количество КЗ которых 9

или больше. Если у заклинания остаются лишние КЗ и их недостаточно, чтобы убить кого-то из оставшихся в зоне действия, то они просто пропадают.

ЛАБИРИНТ

Школа: воплощение (телепортация);
Круг: чародей / волшебник 8
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цель: одно существо
Длит.: см. текст
Испытание: нет
Устойчивость к магии: да

Вы отправляете существо в межпространственный лабиринт. В каждый свой ход оно может попытаться пройти проверку Интеллекта со СЛ 20, чтобы выйти из *лабиринта;* это занимает действие полного хода. Если существо так и не выходит, *лабиринт* исчезает через 10 минут, освобождая своего пленника. После выхода из *лабиринта* существо снова появляется на том месте, где находилось до попадания в *лабиринт;* если там оказывается твердый предмет, существо появляется на ближайшем свободном месте. Заклинания и способности, позволяющие перемещаться в пределах одного плана (такие как *телепортация* и *дверь в пространстве*), выйти из *лабиринта* не помогают, но *планарный переход* позволяет существу выйти на тот план, который оно выберет. Минотавры к этому заклинанию невосприимчивы.

ЛЕВИТАЦИЯ

Школа: превращение;
Круг: чародей / волшебник 2
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Ф (кожаная петля или золотая проволока, согнутая «чашкой»)
Дистанция: на себя или близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цель: вы сами или один доброволец — либо один предмет (с весом до 100 фунтов / 1 УЗ)
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ (П)
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет

Левитация позволяет вам подниматься в воздух и опускаться либо поднимать и опускать другое существо или предмет. Существо должно быть добровольцем, а предмет должен быть либо бесхозным, либо в распоряжении согласного на левитацию существа. Вы можете мысленно управлять движением существа или предмета, поднимая или опуская его на 20 футов за раунд; это сопутствующее действие. Вы неспособны двигаться или двигать других горизонтально, но существо в воздухе может цепляться за поверхности вроде скал или потолка, чтобы двигаться вбок, обычно с половиной от своей наземной скорости. Если во время *левитации* пытаться драться или стрелять, сохранять устойчивость будет сложно: вы получаете –1 к первой атаке, –2 ко второй и т. д. до максимума в –5. Если потратить полный раунд на восстановление устойчивости, то на следующую атаку налагается штраф –1.

ЛЕДЯНАЯ БУРЯ

Школа: разрушение [холод];
Круг: друид 4, чародей / волшебник 4
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р / СФ (пыль и вода)
Дистанция: дальняя (400 футов + 40 футов / 1 УЗ)
Область: цилиндр радиусом 20 футов, высотой 40 футов
Длит.: 1 раунд / 1 УЗ (П)
Испытание: нет
Устойчивость к магии: да

В области действия этого заклинания выпадает магический град, нанося всем попавшим под него 3d6 дробящего урона и 2d6 урона от холода. Урон наносится только один раз, в момент сотворения заклинания. В течение всего оставшегося времени заклинания в области его действия идет снег с дождем; существа в ней получают штраф –4 к проверкам Внимания, а вся область считается участком пересеченной местности. Когда заклинание прекращает действовать, снег и град пропадают без следа (нанесенный урон не исчезает).

ЛЕДЯНОЕ ПРИКОСНОВЕНИЕ

Школа: некромантия;
Круг: чародей / волшебник 1
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: касание
Цель: одно или несколько существ (максимум одно прикосновение / 1 УЗ)
Длит.: мгновенное
Испытание: Стойкости ослабляет или Воли отменяет; см. текст
Устойчивость к магии: да

Ваша рука начинает мерцать синим светом, опасным для живых существ. Любое ваше прикосновение наносит 1d6 урона негативной энергией, а также 1 пункт урона Силе, если только существо успешно не пройдет испытание Стойкости. Вы можете использовать такую атаку касанием в ближнем бою максимум один раз за УЗ.Если вы прикасаетесь к нежити, то она не получает урона, но должна немедленно пройти испытание Воли и в случае провала обратиться в бегство, словно в панике, на 1d4 раунда + 1 раунд за единицу вашего УЗ.

ЛЕДЯНОЙ ЛУЧ

Школа: разрушение [холод];
Круг: чародей / волшебник 0
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Эффект: луч
Длит.: мгновенное
Испытание: нет
Устойчивость к магии: да

С вашего пальца срывается ледяной луч; вам надо попасть им в цель, совершив дистанционную атаку касанием. При попадании луч наносит 1d3 урона холодом.

ЛЕДЯНОЙ МЕТАЛЛ

Школа: превращение [холод];
Круг: друид 2
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, СФ
Дистанция: близкая [25 футов + 5 футов / 2 УЗ]
Цель: металлическое снаряжение одного существа / 2 УЗ, все в пределах 30 футов друг от друга, либо 25 фунтов металлических предметов / 1 УЗ, все в пределах 30 футов друг от друга
Длит.: 7 раундов
Испытание: Воли отменяет [предмет]
Устойчивость к магии: да [предмет]

Ледяной металл делает предметы обжигающе холодными. Шансы избежать этого, пройдя испытание, имеют только волшебные предметы и вещи в распоряжении существ. Первые проходят испытание со своими собственными модификаторами, вторые используют модификаторы существа, если только их собственные не выше. Если охлажденные предметы являются существенной частью снаряжения существа (например, это его доспех, щит или оружие), то их обладатель начинает получать урон от холода. Если существо не носит эти предметы близко к телу, то оно всегда получает минимальный возможный урон (1 либо 2 пункта, см. таблицу ниже).

В первый раунд действия заклинания металл становится холодным и неприятным на ощупь, но пока не причиняет вреда; это же относится к последнему раунду действия. Все остальное время *ледяной металл* наносит урон, причем на третий, четвертый и пятый раунд он обмораживает особенно сильно — см. таблицу ниже.

Раунд	Температура металла	Урон
1	Холодный	Нет
2	Ледяной	1d4
3–5	Обмораживающий	2d4
6	Ледяной	1d4
7	Холодный	Нет

Любой жар, способный причинить вред существу, отменяет урон от холода от этого заклинания (и наоборот) по одному пункту урона за свой пункт урона. Под водой *ледяной металл* не причиняет никому урона, но вокруг металлического предмета образуется лед; если предмет не прикреплен или его никто не держит, этот предмет может всплыть.

Ледяной металл нейтрализует и рассеивает *раскаленный металл*.

ЛИСЬЯ ХИТРОСТЬ

Школа: превращение;
Круг: бард 2, чародей / волшебник 2
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р / СФ [шерсть или помет лисицы]
Дистанция: касание
Цель: существо [которого коснулись]
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ
Испытание: Воли отменяет [безвредно]
Устойчивость к магии: да

Существо становится умнее, получая бонус +4 [усиление] к Интеллекту, что обычным образом влияет на использование навыков и другие связанные с Интеллектом параметры. Волшебник [и другие заклинатели, опирающиеся на Интеллект] не получает благодаря *лисьей хитрости* новых чар, но СЛ испытаний против его чар увеличивается. Это заклинание не дает дополнительных пунктов навыков.

ЛИСЬЯ ХИТРОСТЬ, МАССОВАЯ

Школа: превращение;
Круг: бард 6, чародей / волшебник 6
Дистанция: близкая [25 футов + 5 футов / 2 УЗ]
Цель: одно существо / 1 УЗ; все в пределах 30 футов друг от друга

Это заклинание работает так же, как *лисья хитрость*, но действует сразу на несколько существ.

ЛИЧИНЫ

Школа: иллюзия [морок];
Круг: бард 5, чародей / волшебник 5
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: близкая [25 футов + 5 футов / 2 УЗ]
Цель: одно существо за 2 УЗ, все в пределах 30 футов друг от друга
Длит.: 12 часов [П]
Испытание: Воли отменяет или Воли разоблачает [при взаимодействии]
Устойчивость к магии: да или нет; см. текст

Это заклинание работает как *изменение облика*, но вы также можете менять и внешность других существ. После смерти они обретают свой обычный вид. Если вы заколдовываете тех, кто на это не согласен, они могут пройти испытание Воли или применить УкМ, чтобы сохранить прежний вид.

ЛОВУШКА ДЛЯ ДУШИ

Школа: воплощение [призывание];
Круг: чародей / волшебник 8
Время сотворения: 1 основное действие или см. текст
Компоненты: С, Ж, Р [драгоценный камень стоимостью 1 000 зм за каждую КЗ пойманного в ловушку]
Дистанция: близкая [25 футов + 5 футов / 2 УЗ]
Цель: одно существо
Длит.: постоянное; см. текст
Испытание: см. текст
Устойчивость к магии: да; см. текст

Ловушка для души заключает жизненную силу существа вместе с его телом в камень. Там существо может находиться сколь угодно долго, пока камень не разобьют. Тогда жизненная сила высвобождается, а тело формируется заново.

Если в камень было поймано могущественное существо с иного плана, его можно заставить исполнить одно поручение сразу после освобождения. В остальных случаях существо просто делает что хочет.

Заклинание можно использовать одним из двух способов.

Завершение заклинания: В этом варианте последнее слово заклинания произносится в качестве основного действия и эффект направляется на существо в пределах дистанции. Оно при этом получает шанс пройти испытание Воли и применить УкМ. Если вы во время сотворения заклинания произносите имя существа, УкМ игнорируется, а СЛ испытания возрастает на 2. Если УкМ сработала или существо успешно прошло испытание, камень разбивается вдребезги.

Приманка: Второй вариант заклинания несколько хитрее: при этом существо должно добровольно взять предмет с надписанным на нем его собственным именем и последним словом заклинания, что автоматически отправляет его внутрь драгоценного камня. На предмет с надписями можно дополнительно наложить заклинание *симпатия*. Как только существо его подбирает или получает от кого-либо, его жизненная сила перемещается в камень. У него нет шанса пройти испытание или применить УкМ.

ЛОЖНАЯ ЖИЗНЬ

Школа: некромантия;
Круг: чародей / волшебник 2
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (капля крови)
Дистанция: на себя
Цель: вы сами
Длит.: 1 час / 1 УЗ или пока не сработает; см. текст

Вы пользуетесь некромантией, чтобы временно оттянуть смерть. Пока это заклинание работает, оно дает вам временные ПЗ в количестве 1d10 + 1 за УЗ (максимум +10).

ЛОЖНАЯ КАРТИНА

Школа: иллюзия (морок);
Круг: бард 5, чародей / волшебник 5
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (жадеитовый порошок стоимостью 250 зм)
Дистанция: касание
Область: эманация радиусом 40 футов
Длит.: 1 час / 1 УЗ (П)
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет

Это заклинание создает иллюзию, которая показывает любым средствам прорицания (тайновидения) выбранное вами ложное изображение, похожее на *полноценный образ*, вместо того, что они могли бы увидеть в области действия заклинания. Пока *ложная картина* работает, вы можете в любой момент сконцентрироваться и поменять картину, которую показывает это заклинание. Если вы специально не концентрируетесь, то картина остается неподвижной.

МАГИЧЕСКАЯ РУКА

Школа: превращение;
Круг: бард 0, чародей / волшебник 0
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цель: один немагический бесхозный предмет, весящий до 5 фунтов
Длит.: концентрация
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет

Указывая пальцем на предмет, вы можете поднимать эту вещь и двигать на расстоянии. В качестве сопутствующего действия вы можете переместить его на расстояние до 15 футов в любом направлении, но если предмет оказывается за пределами дистанции действия заклинания, оно прекращает действовать.

МАГИЧЕСКИЙ ДОСПЕХ

Школа: воплощение (созидание) [сила];
Круг: чародей / волшебник 1
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Ф (кусок дубленой кожи)
Дистанция: касание
Цель: существо (которого коснулись)
Длит.: 1 час / 1 УЗ (П)
Испытание: Воли отменяет (безвредно)
Устойчивость к магии: нет

Невидимое, но осязаемое поле силы окружает защищенное этим заклинанием существо, давая ему +4 (броня) к КБ. В отличие от обычной брони, *магический доспех* не дает штрафов за доспехи и вероятности провала мистического заклинания, а также не влияет на скорость. Поскольку *магический доспех* является силовым, бестелесные существа не могут бить сквозь него, как сквозь обычный доспех.

МАГИЧЕСКИЙ КРУГ ПРОТИВ ДОБРА

Школа: преграждение [зло];
Круг: жрец 3, чародей / волшебник 3

Это заклинание работает так же, как *магический круг против зла*, но предоставляет защиту от того же, что и *защита от добра* (а не *защита от зла*), а также может удерживать вызванное незлое существо.

МАГИЧЕСКИЙ КРУГ ПРОТИВ ЗЛА

Школа: преграждение [добро];
Круг: жрец 3, паладин 3, чародей / волшебник 3
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р / СФ (окружность из серебряного порошка диаметром 3 фута)
Дистанция: касание
Область: эманация радиусом 10 футов вокруг существа (которого коснулись)
Длит.: 10 мин. / 1 УЗ
Испытание: Воли отменяет (безвредно)
Устойчивость к магии: нет; см. текст

Все существа в области действия получают эффекты *защиты от зла*, а призванные злые существа не могут войти в этот круг. Входящие в круг существа или оказавшиеся в нем с самого начала получают только одну попытку временно отменить контролирующие

их эффекты. В случае успеха эти эффекты не работают, пока существа остаются в кругу. Вышедшие из него и вернувшиеся не получают защиты снова. Чтобы не пускать существо в круг (в соответствии с третьей функцией *защиты от зла*), вам надо преодолеть его УкМ, но модификаторы к КБ, испытаниям и защита от контроля над разумом работают в любом случае.

Это заклинание имеет альтернативную версию, которую вы можете выбрать в момент сотворения вместо обычной: круг, сила которого направлена не наружу, а вовнутрь. Такой круг может удерживать вызванное недоброе существо (например, вызванное заклинанием *потусторонний слуга*, включая низшую и высшую версии) до 24 часов за единицу вашего УЗ, если вы применяете заклинание воззвания в течение 1 раунда после сотворения магического круга. Вызванное существо не может выйти из такого круга. Если существо, на которое наложено это заклинание, слишком велико, чтобы поместиться в круг, заклинание не создает круга, а работает только против этого существа как *защита от зла*.

Магический круг — не слишком надежная ловушка. Если выложенная при его сотворении окружность из серебряной пыли оказывается нарушена, заклинание немедленно рассеивается. Пойманное существо неспособно сделать ничего, что разрушает круг прямо или косвенно, но раз в день оно может пробовать ловушку на прочность. При этом вы делаете попытку преодолеть УкМ существа; в случае провала существо вырывается на свободу, разрушая круг. Существо, способное совершать межпространственные перемещения любого рода (*астральная проекция, врата, выход в Эфир, дверь в пространстве, мерцание, планарный переход, путь в тенях, телепортация* и тому подобные способности), может просто выйти таким образом из круга. Вы можете предотвратить это, использовав заклинание *пространственный якорь*, но это надо сделать быстрее, чем существо успеет подействовать. Если вы успеваете, то *пространственный якорь* работает столько же, сколько *магический круг*. Существо не может высунуться из круга, но его дистанционные средства нападения (оружие, заклинания, магические способности и т. д.) проходят сквозь преграду. Существо способно дистанционно атаковать любую цель, кроме самого круга.

Вы можете добавить к кругу дополнительный рисунок — замкнутую ломаную линию с различными магическими знаками рядом, — чтобы сделать *магический круг* более надежным. Создание рисунка вручную занимает 10 минут и требует проверки Колдовства со СЛ 20. Проверка совершается втайне от вас; при провале рисунок оказывается нерабочим. В спокойных условиях вы можете взять результат 10 без броска при рисовании. Это также занимает 10 минут. Если у вас много времени, вы можете посвятить работе 3 часа 20 минут и взять 20. Успешно сделанный рисунок позволяет вам применить заклинание *пространственный якорь* к *магическому кругу* за раунд до сотворения любых заклинаний воззвания. Якорь удерживает существо в *магическом круге* 24 часа за единицу УЗ. Если круг подготовлен уже с дополнительным рисунком, УкМ существа против круга не учитывается, а его заклинания и атаки не могут проходить сквозь дополнительную линию рисунка. Если существо проходит проверку Харизмы, чтобы выбраться из ловушки (см. заклинание *низший потусторонний слуга*), ее СЛ увеличивается на 5. Если дополнительную линию рисунка что-нибудь нарушает — хотя бы брошенная соломинка, — существо немедленно освобождается. Само оно не может разрушить линию ни прямо, ни косвенно.

Эффекты этого заклинания не складываются с эффектами *защиты от зла* и наоборот.

МАГИЧЕСКИЙ КРУГ ПРОТИВ ПРИНЦИПИАЛЬНОСТИ

Школа: прегражденне [хаос];

Круг: жрец 3, чародей / волшебник 3

Это заклинание работает так же, как *магический круг против зла*, но предоставляет защиту от того же, что и *защита от принципиальности* (а не *защита от зла*), а также может удерживать вызванное нехаотичное существо.

МАГИЧЕСКИЙ КРУГ ПРОТИВ ХАОСА

Школа: прегражденне [принципиальность];

Круг: жрец 3, паладин 3, чародей / волшебник 3

Это заклинание работает так же, как *магический круг против зла*, но предоставляет защиту от того же, что и *защита от хаоса* (а не *защита от зла*), а также может удерживать вызванное непринципиальное существо.

МАГИЧЕСКОЕ РАЗЪЕДИНЕНИЕ

Школа: прегражденне;

Круг: чародей / волшебник 9

Время сотворения: 1 основное действие

Компоненты: С

Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)

Область: все магические эффекты и предметы в радиусе 40 футов (взрыв) либо один магический предмет (см. текст)

Длит.: 1 мин. / 1 УЗ

Испытание: Воли отменяет (предмет)

Устойчивость к магии: нет

Это заклинание разрушает магию всех предметов и эффектов (кроме тех, которых вы касаетесь или держите при себе) в радиусе своего действия. Заклинания и псевдозаклинания при этом рассеиваются полностью (как после применения *рассеивания магии*), а все волшебные предметы должны пройти испытание Воли и в случае провала стать немагическими на время действия заклинания. Предмет, находящийся в распоряжении существа, использует свои модификаторы к испытаниям Воли или модификаторы существа, смотря что выше. Если предмет при испытании получает 1 на d20, он становится немагическим не временно, а навсегда.

У вас также есть вероятность 1% за единицу УЗ уничтожить любое *поле антимагии* в области действия заклинания. Если *поле антимагии* не разрушено разъединением, то последнее не действует на любые предметы внутри поля.

Вы также можете направить это заклинание не на область, а на один волшебный предмет, который должен пройти испытание Воли со штрафом –5. В случае провала предмет уничтожается. Это действует даже на артефакты, но шанс срабатывания у разъединения при этом всего 1% за единицу УЗ. При успехе артефакт уничтожается (без испытаний), но сразу после этого

вы должны пройти испытание Воли со СЛ 25 и в случае провала навсегда потерять умение творить заклинания. Магия смертных, включая заклинания *желание* и *чудо*, не сможет вернуть это умение. Уничтожение артефактов — опасное дело, и оно в 95% случаев привлекает внимание могущественных созданий, которым этот артефакт по какой-то причине был интересен.

МАЛОЕ СОЗИДАНИЕ

Школа: воплощение (созидание);
Круг: чародей / волшебник 4
Время сотворения: одна минута
Компоненты: С, Ж, Р (маленький кусочек материала, который вы собираетесь создать с помощью этого заклинания)
Дистанция: 0 футов
Эффект: бесхозный немагический предмет из неживого растительного материала объемом до 1 куб. фута / 1 УЗ
Длит.: 1 час / 1 УЗ (Ф)
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет

Вы создаете предмет из неживого растительного материала, немагический и бесхозный. Его объем должен быть не больше 1 куб. фута за УЗ. Вы должны пройти проверку навыка соответствующего Ремесла, если хотите сотворить что-то сложное. При попытке использовать такой предмет в качестве реагента заклинания, которое вы пытаетесь сотворить, оно не срабатывает.

МАЛЫЙ ОБРАЗ

Школа: иллюзия (фикция);
Круг: бард 2, чародей / волшебник 2
Длит.: концентрация + 2 раунда

Это заклинание работает так же, как *немой образ*, но может включать звуки (кроме членораздельной речи).

МАНИПУЛЯЦИЯ ПАМЯТЬЮ

Школа: очарование (принуждение) [разум];
Круг: бард 4
Время сотворения: 1 раунд; см. текст
Компоненты: С, Ж
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цель: одно живое существо
Длит.: постоянное
Испытание: Воли отменяет
Устойчивость к магии: да

Вы влезаете в память существа и меняете до 5 минут его воспоминаний одним из следующих способов.

- Стираете всю память о событии, которое случилось с существом. Таким способом нельзя убрать эффекты *гейса, внушения, приворота* и иных подобных заклинаний.
- Помогаете существу абсолютно точно вспомнить любое событие, которое с ним случилось.
- Изменяете детали реально случившегося с существом события.
- Добавляете ложное воспоминание о событии, которого с существом на самом деле не случалось.

Сотворение заклинания занимает 1 раунд. Если существо проваливает испытание Воли, вам потребуется до 5 минут (столько же, сколько времени воспоминаний вы хотите изменить), чтобы довести дело до конца. Если ваша концентрация нарушена до окончания работы или существо оказывается за пределами дистанции, заклинание рассеивается. Изменения в воспоминаниях необязательно прямо влияют на действия существа, к тому же оно всегда сохраняет свои природные наклонности. Воспоминание, слишком плохо согласующееся с остальными, существо обычно принимает за дурной сон, последствия злоупотребления алкоголем или нечто подобное.

МАРЕВО

Школа: иллюзия (морок);
Круг: бард 3, чародей / волшебник 3
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Р (маленькая кожаная петля)
Дистанция: касание
Цель: существо (которого коснулись)
Длит.: 1 раунд / 1 УЗ (П)
Испытание: Воли отменяет (безвредно)
Устойчивость к магии: да (безвредно)

Существо, на которое наложили это заклинание, выглядит находя-щимся примерно в двух футах сбоку от места, где пребывает на самом деле. Для атакующих оно считается находящимся в условиях отсутствия видимости (вероятность промаха 50%). В отличие от ситуации, когда его просто не видно, целиться в такое существо все-таки можно. *Истинное зрение* показывает, где существо находится на самом деле, отменяя таким образом вероятность промаха.

МАСЛО

Школа: воплощение (созидание);
Круг: бард 1, чародей / волшебник 1
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (сливочное масло)
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цель: один предмет или квадрат 10×10 футов
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ (П)
Испытание: см. текст
Устойчивость к магии: нет

Это заклинание покрывает твердую поверхность слоем жирной субстанции. Все существа в зоне действия должны пройти испытание Реакции и в случае провала оказаться распластанными. Любое существо, успешно прошедшее проверку Акробатики со СЛ 10, может двигаться через скользкое место с половиной своей обычной скорости; при провале оно прекращает движение на этот раунд (и должно пройти испытание Реакции, чтобы не упасть), а при провале на 5 и больше оно падает (см. описание навыка Акробатика). Те, кто не перемещается, не проходят таких проверок и не считаются застигнутыми врасплох.

С помощью этого заклинания можно также покрыть маслом один предмет. Если он в данный момент бесхозный, то заклинание действует на него автоматически; если он в руках у существа,

то оно может пройти испытание Реакции, чтобы не выронить эту вещь. Если кто-то пробует потом ее поднять или использовать, то испытание Реакции надо проходить каждый раунд. Существо, которое носит смазанные *маслом* доспехи или одежду, получает +10 (ситуативный) к проверкам Изворотливости и любых боевых маневров для выхода из захвата или избегания захвата.

МАССОВОЕ (НАЗВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЯ)

Все «массовые» заклинания приведены в алфавитном порядке согласно названию самого заклинания, а не его формы. Слово «массовый» указывается в конце через запятую. Заклинания, у которых есть «массовые» формы: *бычья сила, внушение, излечение, исцеление критических ранений, исцеление легких ранений, исцеление серьезных ранений, исцеление тяжелых ранений, кошачья грация, лисья хитрость, медвежья стойкость, нанесение критических ранений, нанесение легких ранений, нанесение серьезных ранений, нанесение тяжелых ранений, невидимость, орлиное великолепие, паралич (гуманоид), паралич (чудовище), приворот (чудовище), совиная мудрость, увеличение гуманоида* и *уменьшение гуманоида.*

МГНОВЕННЫЙ ПРИЗЫВ

Школа: воплощение (призывание);
Круг: чародей / волшебник 7
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (сапфир стоимостью 1 000 зм)
Дистанция: см. текст
Цель: один предмет весом до 10 фунтов, не более 6 футов по самому длинному измерению
Длит.: постоянное, пока не сработает
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет

Вы призываете неживой предмет прямо к себе в руку практически откуда угодно. Сперва вам нужно наложить на этот предмет *мистическую метку.* Затем вы применяете это заклинание, и оно волшебным образом пишет название этого предмета на сапфире стоимостью как минимум 1 000 зм. После этого вы можете призвать этот предмет одним словом (выбранным в момент произнесения заклинания), раздробив при этом сапфир. Предмет немедленно появится у вас в руке. Использовать камень подобным образом можете только вы.

Если предмет находится в распоряжении другого существа, заклинание не срабатывает, но вы немедленно узнаете, у кого предмет и где это существо находилось в момент, когда вы раздробили камень. Надпись на камне невидима и нечитаема, но может быть прочитана с помощью заклинания *чтение магических текстов.* Предмет может быть призван в том числе и с другого плана, но только если его не забрало другое существо.

МЕДВЕЖЬЯ СТОЙКОСТЬ

Школа: превращение;
Круг: жрец 2, друид 2, следопыт 2, чародей / волшебник 2
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р / СФ (несколько волосков или щепотка помета медведя)
Дистанция: касание
Цель: существо (которого коснулись)
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ
Испытание: Воли отменяет (безвредно)
Устойчивость к магии: да

Это заклинание временно придает существу живучести и стойкости, добавляя +4 (усиление) к его Выносливости. Это по обычным правилам увеличивает его ПЗ, шансы пройти испытания Стойкости, проверки Выносливости и т. д. Полученные таким образом ПЗ не считаются временными: они не теряются раньше других и исчезают, когда Выносливость существа возвращается к исходному значению.

МЕДВЕЖЬЯ СТОЙКОСТЬ, МАССОВАЯ

Школа: превращение;
Круг: жрец 6, друид 6, чародей / волшебник 6
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цель: одно существо / 1 УЗ; все в пределах 30 футов друг от друга

Массовая медвежья стойкость работает так же, как *медвежья стойкость,* но может быть наложена сразу на нескольких существ.

МЕЛКИЕ ФОКУСЫ

Школа: универсализм;
Круг: бард 0, чародей / волшебник 0
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: 10 футов
Цель, эффект или область: см. текст
Длит.: 1 час
Испытание: см. текст
Устойчивость к магии: нет

Мелкие фокусы — это простейшее заклинание, на котором тренируются новички. Оно позволяет вам производить совсем мелкие волшебные эффекты в течение 1 часа. Их возможности сильно ограниченны. С помощью мелких фокусов вы способны медленно поднять предмет весом до 1 фунта; изменить цвет предмета, а также очистить или запачкать предметы в пределах одного куб. фута за один раунд; нагреть, остудить или наделить запахом 1 фунт неживой материи. Фокусы не могут наносить урон или сбивать концентрацию. При помощи этого заклинания вы можете создавать мелкие предметы, но они всегда топорно сделаны, чрезвычайно хрупки и не годятся в качестве инструментов, оружия или реагентов. Наконец, *мелкие фокусы* не могут воспроизводить никакие иные заклинания. Любые реальные изменения в предметах (кроме перемещений, чистки и загрязнения) сохраняются не дольше чем на час.

МЕРЦАНИЕ

Школа: превращение;
Круг: бард 3, чародей / волшебник 3
Время сотворения: 1 основное действие

Компоненты: С, Ж
Дистанция: на себя
Цель: вы сами
Длит.: 1 раунд / 1 УЗ (П)
С помощью этого заклинания вы быстро перемещаетесь между Материальным и Эфирным планами; с точки зрения внешнего наблюдателя вы то появляетесь, то исчезаете. При этом действуют описанные ниже эффекты.

Направленные по вам физические атаки получают вероятность промаха 50%; черта Бой вслепую при этом не помогает, потому что вы при каждом исчезновении не просто становитесь невидимы, а выходите в Эфир. Если атака способна причинять вред эфирным существам, то вероятность промаха составляет всего 20% (из-за плохой видимости). Если атакующий способен видеть невидимок, то вероятность промаха также составляет всего 20%; если он способен и видеть невидимок, и поражать эфирных существ, то вероятности промаха у него нет. Ваши собственные атаки также имеют вероятность промаха 20%, поскольку вы периодически проваливаетесь на Эфирный план в самый неожиданный момент.

Заклинание, направленное лично на вас, в 50% случаев не срабатывает, если только заклинатель не способен направлять его на невидимых и эфирных существ. Ваши собственные заклинания также имеют вероятность активации 20% в момент выхода в Эфир. В этом случае они обычно не могут воздействовать на то, что осталось на Материальном плане, хотя могут подействовать на эфирные цели. Пока вы прыгаете на Эфирный план и обратно, вы получаете только половину урона от воздействий по областям (но полный урон от тех, что могут проникать в Эфир). Хотя вы видимы не все время, невидимкой вы не считаетесь, а те, кого вы атакуете, сохраняют свои модификаторы Ловкости к КБ. Но вы получаете +2 к атакам, направленным на всех противников, которые не могут видеть невидимых. Вы получаете половину урона от падений, поскольку падаете, только когда вы материальны.

Находясь на Эфирном плане, вы можете пробегать сквозь твердые предметы, но не можете видеть сквозь них. За каждые 5 футов твердого материала, который вы проходите насквозь, у вас появляется вероятность 50% внезапно вернуться из Эфира. Если это происходит, вас выбрасывает в ближайшее открытое пространство, от чего вы получаете 1d6 урона за каждые 5 футов до этого места. Поскольку примерно половину времени вы проводите на Эфирном плане, то можете видеть и даже атаковать эфирных существ. С ними вы взаимодействуете в целом так же, как и с физическими. Эфирное существо невидимо, бестелесно и способно двигаться в любом направлении, даже вверх или вниз. Будучи бестелесными, вы тоже можете пробегать сквозь предметы и даже существ. Эфирные существа видят и слышат то, что происходит на Материальном плане, но для них все выглядит серым и нереальным, а их зрение не простирается дальше 60 футов. На вас могут при этом действовать силовые эффекты и заклинания школы преграждения; их эффекты распространяются из Эфирного плана на Материальный, но не наоборот. Эфирное существо не может атаковать материальных: пока вы в Эфире, ваши заклинания действуют только на тех, кто находится там же. Зато эфирные существа и предметы для вас при этом временно доступны, как материальные. Отдельные материальные существа и предметы умеют производить эффекты, действующие и на Эфирном плане.

МЕСТО ИСТИНЫ

Школа: очарование (принуждение) [разум];
Круг: жрец 2, паладин 2
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, СФ
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Область: эманация радиусом 20 футов
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ
Испытание: Воли отменяет
Устойчивость к магии: да
Существа в области эманации, включая всех входящих в нее, не могут произносить намеренную ложь. Каждое существо может пройти испытание, чтобы избежать эффектов, либо в момент сотворения заклинания, либо когда впервые входит в область эманации. Существа знают, что за эффект на них действует, поэтому они могут увиливать от тех вопросов, на которые предпочли бы в качестве ответа солгать или говорить неполную правду. Те, кто выходит из заколдованного места, могут говорить что хотят.

МЕТАМОРФОЗА

Школа: превращение (полиморфизм);
Круг: друид 9, чародей / волшебник 9
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Ф (жадеитовый круг стоимостью 1 500 зм)
Дистанция: на себя
Цель: вы сами
Длит.: 10 мин. / 1 УЗ (П)
Это заклинание позволяет вам принимать облик многих существ. Оно может работать как *иной облик, облик зверя IV, стихийная форма IV, облик дракона III, облик великана II и облик растения III* в зависимости от выбранной формы. Раз в раунд вы можете переходить от одного облика к другому (свободное действие); это случается либо после основного действия, либо перед ним, но не во время.

МЕТЕОРИТЫ

Школа: разрушение [огонь];
Круг: чародей / волшебник 9
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: дальняя (400 футов + 40 футов / 1 УЗ)
Область: четыре облака радиусом 40 футов, см. текст
Длит.: мгновенное
Испытание: нет или испытание Реакции ½ урона, см. текст
Устойчивость к магии: да
Метеориты — мощное и эффектное заклинание, во многом похожее на *огненный шар*. Когда вы его творите, четыре сферы

диаметром 2 фута появляются из вашей руки и летят туда, куда вы указываете. За ними остается искрящийся огненный след.

Если вы направляете метеорит в конкретное существо, то вам нужно совершить дистанционную атаку касанием. Любой, в кого попал метеорит, получает 2d6 дробящего урона (без испытаний) и штраф –4 на испытание против этого заклинания, когда речь идет об уроне от огня (см. ниже). Если метеорит не попадает в существо, то он просто взрывается в ближайшем углу клетки, на которой находится его цель. Вы можете направить несколько метеоритов в одну цель. Долетев, метеорит взрывается, нанося 6d6 урона огнем всем существам в радиусе 40 футов (облако). Если кто-то оказался в зоне пламени нескольких метеоритов, он должен отдельно проходить испытания для каждого. Несмотря на то, что огонь исходит из нескольких источников, весь урон от него после испытаний складывается, а устойчивость к огню применяется только один раз.

МЕТКА СПРАВЕДЛИВОСТИ

Школа: некромантия;
Круг: жрец 5, паладин 4
Время сотворения: 10 минут
Компоненты: С, Ж, СФ
Дистанция: касание
Цель: существо (которого коснулись)
Длит.: постоянное; см. текст
Испытание: нет
Устойчивость к магии: да

Вы ставите метку на существо и определяете, какие именно действия последнего могут ее активировать. Обычно это поведение, которое вы не одобряете. Когда метка активируется, носящего ее настигает проклятие; возможные эффекты соответствуют заклинанию *проклятие*. Поскольку сотворение заклинания занимает 10 минут и включает рисование знака на лбу у существа, вы можете наложить его только на того, кто не сопротивляется или не может сопротивляться. Подобно эффекту *проклятия, метку справедливости* нельзя рассеять, но можно убрать при помощи *желания, ограниченного желания, разрушения чар, снятия проклятия* или *чуда*. *Снятие проклятия* работает, только если его УЗ равен или превышает УЗ вашей *метки справедливости*. Эти ограничения применяются вне зависимости от того, активировалась ли метка или нет.

МЕЧ ВОЛШЕБНИКА

Школа: разрушение [сила];
Круг: чародей / волшебник 7
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Ф (миниатюрный меч из платины стоимостью 250 зм)
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Эффект: 1 меч
Длит.: 1 раунд / 1 УЗ (П)
Испытание: нет
Устойчивость к магии: да

Это заклинание создает сияющий меч из чистой силы. Он атакует выбранные вами цели в пределах дистанции, начиная с раунда сотворения заклинания. Меч атакует раз за раунд в ваш ход, его модификатор атаки равен вашему УЗ + модификатор вашего Интеллекта или вашей Харизмы (первое — для волшебников, второе — для чародеев) и с бонусом +3 (усиление). Будучи силовым эффектом, он может поражать эфирных и бестелесных существ. Меч наносит 4d6+3 силового урона и имеет критический диапазон 19–20 и критический множитель ×2.

Меч всегда атакует с вашей стороны. Он не получает модификаторов за взятие в тиски и не дает его союзникам. Если меч уходит от вас за пределы дистанции, пропадает из виду или вы перестаете им управлять, он возвращается к вам и просто висит рядом. Каждый раунд после первого вы можете в качестве основного действия направить меч на новую цель. Если вы этого не делаете, меч продолжает атаковать цель, на которую нападал в предыдущем раунде.

Сам меч атаковать или повредить физически нельзя, но *дезинтеграция, рассеивание магии, скипетр отмены* или *сфера аннигиляции* на него действуют. КБ меча равен 13 (+0 размер, +3 отражение). Если атакованное существо имеет УкМ, меч пытается ее пробить по обычным правилам при первом попадании. Если устойчивость срабатывает, заклинание рассеивается. Если нет, меч действует на существо в полной мере в течение всей длительности заклинания.

МИГ ПРЕДВИДЕНИЯ

Школа: прорицание;
Круг: чародей / волшебник 8
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: на себя
Цель: вы сами
Длит.: 1 час / 1 УЗ или пока не сработает

Под действием этого заклинания у вас обостряется шестое чувство. Вы можете использовать его эффект один раз, пока оно длится, получая при этом интуитивный бонус, равный вашему УЗ (максимум +25), к любой одиночной атаке, боевому маневру, испытанию, встречной проверке характеристики или навыка. Вы также можете вместо этого прибавить этот интуитивный бонус к своему КБ от одной атаки (даже если вас застали врасплох). Активация этого эффекта не требует действия и может произойти даже в чужой ход. Вы должны объявить, что используете *миг предвидения*, до того, как бросите кость и получите результат; после этого заклинание перестает действовать. Единовременно вы можете наложить на себя только одно заклинание *миг предвидения*.

МИЛОСТЬ БОЖЕСТВА

Школа: разрушение;
Круг: жрец 1, паладин 1
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, СФ
Дистанция: на себя

Цель: вы сами
Длит.: 1 минута
Обращаясь к силе и мудрости божества, вы получаете +1 (удача) к атакам и урону, наносимому оружием, за каждые три УЗ (минимум +1, максимум +3). Бонус не добавляется к урону от заклинаний.

МИСТИЧЕСКАЯ МЕТКА

Школа: универсализм;
Круг: чародей / волшебник 0
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: касание
Эффект: один личный знак или метка размером не более 1 кв. фута
Длит.: постоянное
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет
Это заклинание позволяет вам поставить свою личную магическую подпись длиной не более чем в шесть букв. Текст может быть видимым или невидимым. *Мистическую метку* можно поставить на любой поверхности, не повреждая ее физически. Если метка невидима, то применение заклинания *обнаружение магии* показывает ее как видимую и светящуюся, хотя не обязательно помогает его узнать или прочитать.

Увидеть невидимое, истинное зрение, камень прозрения или *глазастая мантия* также позволяют разглядеть невидимую *мистическую метку. Чтение магических текстов* позволяет прочесть слова, если они в этой подписи есть. *Мистическую метку* нельзя рассеять, но ее может убрать сам создатель или любой, кто использует заклинание *стирание*. Если поставить *мистическую метку* на живое существо, то она сотрется в течение месяца. Чтобы к предмету можно было применить заклинание *мгновенный призыв*, на этом предмете обязательно должна стоять *мистическая метка*.

МИСТИЧЕСКИЙ ГЛАЗ

Школа: прорицание (тайновидение);
Круг: чародей / волшебник 4
Время сотворения: 10 минут
Компоненты: С, Ж, Р (клочок шерсти летучей мыши)
Дистанция: без ограничений
Эффект: магический сенсор
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ (П)
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет
Вы создаете невидимый магический сенсор, передающий вам зрительную информацию. Изначально его можно поместить в любой видимой вам точке, а после этого вы вправе вести его куда угодно за любые преграды. Движется такой *глаз* со скоростью 30 футов в раунд (300 футов в минуту), если просто смотрит вниз и вперед, как идущий человек, или 10 футов в раунд (100 футов в минуту), если осматривает пол впереди, стены и потолок. Он видит ровно то, что видели бы вы с этой точки. Пока длится заклинание, глаз может двигаться в любом направлении. Он не проходит сквозь стены и подобные твердые препятствия, но может проскользнуть сквозь дырочку диаметром в один дюйм. Глаз неспособен перемещаться на иные планы, даже через *врата* или подобные магические двери.

Чтобы смотреть через *мистический глаз* и перемещать его, необходима концентрация. Если вы не концентрируетесь на нем, то *глаз* не работает никак, пока вы не сконцентрируетесь снова.

МИСТИЧЕСКИЙ ЗАМОК

Школа: преграждение;
Круг: чародей / волшебник 2
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (золотая пыль стоимостью 25 зм)
Дистанция: касание
Цель: дверь, сундук или врата (к которым прикоснулись), размером до 30 кв. футов / 1 УЗ
Длит.: постоянное
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет
При помощи этого заклинания вы можете волшебным образом запереть дверь, сундук или врата. Сами вы после этого сможете легко пользоваться заколдованным предметом (открывать, проходить и т. п.). Если у предмета есть обычный физический замок, то сложность его вскрытия увеличивается на 10, пока действует заклинание. Если замка нет, заклинание его создает, и для взлома такого замка требуется проверка Механики со СЛ 20. Запертые этим заклинанием двери или предметы могут быть взломаны или открыты при помощи заклинаний *рассеивание магии* или *стук*. Сложность выламывания двери, защищенной этим заклинанием, на 10 выше обычной для ее материала и типа. Заклинание *стук* не убирает *мистический замок*, оно лишь приостанавливает его действие на 10 минут.

МИСТИЧЕСКИЙ МИРАЖ

Школа: иллюзия (морок);
Круг: бард 5, чародей / волшебник 5
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Область: (один куб 20×20×20 футов) / 1 УЗ (Ф)
Длит.: концентрация +1 час / 1 УЗ (П)
Это заклинание работает так же, как *иллюзорная местность*, меняя вид, звуки, запахи и тактильные параметры окружающей среды. В отличие от *иллюзорной местности*, это заклинание может менять вид построек (или добавлять их), но по-прежнему неспособно прятать, маскировать или добавлять существ. Существа, однако, могут прятаться за иллюзорными предметами, как за настоящими.

МИСТИЧЕСКОЕ ЗРЕНИЕ

Школа: прорицание;
Круг: чародей / волшебник 3
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: на себя
Цель: вы сами
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ (П)

От этого заклинания ваши глаза начинают сиять голубым светом, и вы обретаете возможность видеть магические ауры в пределах 120 футов от себя. Эта способность работает так же, как в случае заклинания *обнаружение магии*, но *мистическое зрение* не требует концентрации, позволяя сразу определять местонахождение и силу всех магических аур в поле зрения. Сила ауры зависит от УЗ заклинания или предмета, как указано в описании заклинания *обнаружения магии*. Если предметы или существа с аурой находятся на вашей линии видимости, вы можете пройти проверку Колдовства, чтобы определить школу магии для каждой ауры (одна попытка на ауру, СЛ 15 + круг заклинания или 15 + ½ УЗ для эффектов, не являющихся заклинаниями).

Сконцентрировавшись на любом существе в радиусе 120 футов от вас (основное действие), вы можете определить, умеет ли оно пользоваться заклинаниями или псевдозаклинаниями, относятся ли они к мистическим или сакральным (псевдозаклинания определяются как мистические), а также силу самого мощного заклинания или псевдозаклинания, которым это существо способно воспользоваться. Как и в случае с *обнаружением магии*, вы можете применять это заклинание для определения свойств волшебных предметов, но не артефактов.

Мистическое зрение можно сделать постоянным при помощи заклинания *постоянство*.

МИСТИЧЕСКОЕ ЗРЕНИЕ, ВЫСШЕЕ

Школа: прорицание;
Круг: чародей / волшебник 7

Это заклинание работает так же, как и *мистическое зрение*, но вы автоматически определяете, какие чары или магические эффекты наложены в данный момент на существа и предметы, которые вы видите. В отличие от *мистического зрения*, это заклинание нельзя сделать постоянным с помощью *постоянства*.

МОГУЧАЯ РУКА

Школа: разрушение [сила];
Круг: чародей / волшебник 6

Это заклинание работает так же, как *преграждающая рука*, но вдобавок способно преследовать противника, тараня его. *Могучая рука* предпринимает одну попытку тарана в раунд, не провоцируя внеочередных атак. Ее МБМ для тарана использует ваш УЗ в качестве БМА с +8 (Сила) и +1 (размер). Рука (Сила 27, крупная) всегда движется вслед за противником, чтобы оттолкнуть его настолько далеко, насколько получится; у нее при этом нет ограничения на дистанцию движения. Перенаправление заклинания на новую цель требует сопутствующего действия. *Могучая рука* не дает противнику приблизиться к вам, пока он не протаранит ее сам, подтолкнув ближе к вам и приблизившись вслед за ней. *Могучей руке* также можно приказать стать преградой между вами и противником и работать как *преграждающая рука*.

МОЛЕБЕН

Школа: очарование (принуждение) [разум];
Круг: жрец 3, паладин 3
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, СФ
Дистанция: 40 футов
Область: все союзники и противники в области радиусом 40 футов с вами в центре (взрыв)
Длит.: 1 раунд / 1 УЗ
Испытание: нет
Устойчивость к магии: да

Вы призываете милость богов к себе и своим союзникам, навлекая при этом невезение на врагов. Вы и ваши союзники получаете бонус +1 (удача) к атакам, урону, наносимому оружием, испытаниям и проверкам навыков, а все ваши враги получают штраф –1 к соответствующим проверкам.

МОЛОТ ХАОСА

Школа: разрушение [хаос];
Круг: жрец 4
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ)
Область: взрыв радиусом 20 футов
Длит.: мгновенное (1d6 раундов); см. текст
Испытание: Воли ослабляет; см. текст
Устойчивость к магии: да

Вы выпускаете на своих врагов силы хаоса, проявляющиеся в виде разноцветного взрыва. Это заклинание вредит только принципиальным и нейтральным (не хаотичным) существам.

Заклинание наносит всем принципиальным существам 1d8 урона за каждые два УЗ (максимум 5d8); принципиальные потусторонние существа получают 1d6 урона за единицу вашего УЗ (максимум 10d6). Оно также замедляет всех пострадавших на 1d6 раундов (как при заклинании *замедления*). Успешно пройденное испытание Воли уменьшает урон вдвое и предотвращает замедление. Заклинание наносит всего половину урона существам, которые не являются ни принципиальными, ни хаотичными; оно не замедляет их. Подобные существа могут уменьшить урон вдвое еще раз (т. е. до четверти от обычного), если успешно пройдут испытание Воли.

МОРОЗНЫЙ ЛУЧ

Школа: разрушение [холод];
Круг: чародей / волшебник 8
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Ф (белый керамический конус или призма)
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ)
Эффект: луч
Длит.: мгновенное
Испытание: нет
Устойчивость к магии: да

С вашей руки срывается бело-голубой ледяной луч. Вам нужно попасть в цель дистанционной атакой касанием; луч наносит 1d6 урона от холода за единицу УЗ (максимум 25d6) и вызывает постоянную потерю 1d4 пунктов Ловкости.

МОРОЗНЫЙ ШАР

Школа: разрушение [холод];
Круг: чародей / волшебник 6
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Ф (хрустальный шарик)
Дистанция: дальняя (400 футов + 40 футов / 1 УЗ)
Цель, эффект или область: см. текст
Длит.: мгновенное или 1 раунд / 1 УЗ; см. текст
Испытание: Реакции ½ урона; см. текст
Устойчивость к магии: да

Морозный шар создает ледяную сферу, которая летит от вашей руки к выбранному месту и там взрывается, нанося 1d6 урона от холода за единицу УЗ (максимум 15d6) всем существам в радиусе 40 футов. Существо водяного подтипа получает вместо этого 1d8 урона холодом за единицу УЗ (максимум 15d8) и оказывается ошеломлено на 1d4 раунда. Если *морозный шар* попадает в воду или подобную жидкость (водные существа не считаются), он промораживает ее до глубины 6 дюймов в радиусе 40 футов. Такой лед держится 1 раунд за УЗ. Любой, кто в это время плавал по поверхности воды, оказывается вморожен в лед. Попытка вырваться занимает действие полного хода и требует удачной проверки Силы со СЛ 25 или навыка Изворотливости со СЛ 25. Если вы хотите, вы можете не сразу направлять шар после того, как сотворите заклинание, а удерживать (как заклинания, требующие касания) по 1 раунду за единицу УЗ. В конце этого времени не направленный в цель *морозный шар* взрывается; вы оказываетесь в центре взрыва без шансов пройти испытание. Отпускание шара в любой раунд после сотворения заклинания является основным действием.

НАДЕЖДА

Школа: очарование (принуждение) [разум];
Круг: бард 3
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ)
Цель: одно живое существо / 1 УЗ; все в пределах 30 футов друг от друга
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ
Испытание: Воли отменяет (безвредно)
Устойчивость к магии: да (безвредно)

Это заклинание дарит надежду. Все, на кого оно подействовало, получают бонус +2 (боевой дух) к испытаниям, атакам, проверкам характеристик и навыков, а также урону, наносимому оружием.

Надежда нейтрализует и рассеивает *сокрушительное отчаяние*.

НАДЕЖНОЕ УКРЫТИЕ

Школа: воплощение (созидание);
Круг: бард 4, чародей / волшебник 4
Время сотворения: 10 минут
Компоненты: С, Ж, Р (кусочек камня, песок, капля воды и щепка)
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Эффект: дом, занимающий квадрат 20×20 футов
Длит.: 2 часа / 1 УЗ (П)
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет

Вы создаете прочный домик из строительных материалов, распространенных в окружающей местности. У него ровный, чистый и сухой пол, крепкая дверь, два окна со ставнями и маленький очаг. Его надо отапливать, как обычный дом, и он не спасает от сильной жары. В остальном это довольно надежное укрытие, прочное, как каменный дом, вне зависимости от использованных материалов; к огню оно столь же мало уязвимо, как каменное. Обычное дистанционное оружие его не пробивает (это не касается снарядов, выпущенных из катапульты или брошенных великаном). Дверь, ставни и даже печная труба защищены: первые — *мистическим замком*, а последняя — железной решеткой наверху и узким дымоходом. Кроме того, все эти места также защищены заклинанием *сигнал тревоги*. Наконец, в домике присутствует *невидимый слуга*, помогающий вам, пока заклинание работает.

В *надежном укрытии* есть грубая меблировка: четыре двухэтажных кровати, обеденный стол, восемь табуреток и письменный столик.

НАДЕЛЕНИЕ ЧАРАМИ

Школа: разрушение;
Круг: жрец 4
Время сотворения: 10 минут
Компоненты: С, Ж, СФ
Дистанция: касание
Цель: существо (которого коснулись); см. текст
Длит.: постоянное, пока не сработает (П)
Испытание: Воли отменяет (безвредно)
Устойчивость к магии: да (безвредно)

Вы передаете часть своих уже подготовленных заклинаний другому существу, чтобы оно могло их сотворить. Для этого годится только существо с Интеллектом не менее 5 и Мудростью не менее 9. Вы можете передать только сакральные заклинания из школ преграждения, прорицания и воплощения (исцеление). Максимальное количество и наивысший круг заклинаний, которые можно передать другому существу, зависит от количества КЗ последнего — даже если использовать *наделение чарами* несколько раз, это ограничение нельзя преодолеть.

Количество КЗ получателя	Заклинания
2 или меньше	Одно заклинание 1 круга
3–4	Одно или два заклинания 1 круга
5 или выше	Одно или два заклинания 1 круга и одно заклинание 2 круга

Все изменяемые параметры переданного заклинания (дистанция, длительность, область и т. д.) работают в соответствии с вашим УЗ, а не с уровнем существа. Применив *наделение чарами*, вы не можете подготовить новое заклинание 4 круга вместо него, пока получатель не использует все переданные ему заклинания, не будет убит или вы не прервете действие *наделения чарами*. Вы отвечаете перед своим божеством или принципами

за применение всех этих заклинаний. Если количество заклинаний 4 круга, которые вы можете подготовить, по любым причинам уменьшится и их станет слишком мало для всех ваших работающих заклинаний *наделения чарами*, то они рассеются, начиная с примененного последним. Чтобы сотворить заклинание со словесным компонентом, существо должно быть способно говорить; заклинание с жестовым компонентом — двигаться, а заклинание с реагентом или фокусирующим предметом — иметь реагент или фокусирующий предмет наготове.

НАНЕСЕНИЕ КРИТИЧЕСКИХ РАНЕНИЙ

Школа: некромантия;
Круг жрец 4

Это заклинание работает так же, как *нанесение легких ранений*, но вы наносите при этом 4d8 урона + 1 за единицу УЗ (максимум +20).

НАНЕСЕНИЕ КРИТИЧЕСКИХ РАНЕНИЙ, МАССОВОЕ

Школа: некромантия;
Круг: жрец 8

Это заклинание работает так же, как *массовое нанесение легких ранений*, но наносит 4d8 урона + 1 за единицу УЗ (максимум+40).

НАНЕСЕНИЕ ЛЕГКИХ РАНЕНИЙ

Школа: некромантия;
Круг: жрец 1
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: касание
Цель: существо (которого коснулись)
Длит.: мгновенное
Испытание: Воли ½ урона
Устойчивость к магии: да

Касаясь рукой существа, вы направляете на него негативную энергию, нанося 1d8 урона + 1 за единицу УЗ (максимум+5).

Поскольку нежити негативная энергия придает силу, это заклинание исцеляет нежить от соответствующего количества урона, вместо того чтобы причинять вред.

НАНЕСЕНИЕ ЛЕГКИХ РАНЕНИЙ, МАССОВОЕ

Школа: некромантия;
Круг: жрец 5
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цель: одно существо / 1 УЗ, все в пределах 30 футов друг от друга (облако)
Длит.: мгновенное
Испытание: Воли ½ урона
Устойчивость к магии: да

Вы мгновенно наполняете область действия негативной энергией, нанося 1d8 урона + 1 за единицу УЗ (максимум +25) всем живым существам. Как и другие заклинания нанесения ранений, *массовое нанесение легких ранений* исцеляет нежить вместо причинения ей урона. Жрец, умеющий спонтанно применять заклинания нанесения ранений, может также спонтанно применять все массовые нанесения ранений.

НАНЕСЕНИЕ СЕРЬЕЗНЫХ РАНЕНИЙ

Школа: некромантия;
Круг: жрец 2

Это заклинание работает так же, как *нанесение легких ранений*, но вы наносите 2d8 урона + 1 за УЗ (максимум +10).

НАНЕСЕНИЕ СЕРЬЕЗНЫХ РАНЕНИЙ, МАССОВОЕ

Школа: некромантия;
Круг: жрец 6

Это заклинание работает так же, как *массовое нанесение легких ранений*, но вы наносите 2d8 урона + 1 за единицу УЗ (максимум +30).

НАНЕСЕНИЕ ТЯЖЕЛЫХ РАНЕНИЙ

Школа: некромантия;
Круг: жрец 3

Это заклинание работает так же, как *нанесение легких ранений*, но вы наносите 3d8 урона + 1 за единицу УЗ (максимум +15).

НАНЕСЕНИЕ ТЯЖЕЛЫХ РАНЕНИЙ, МАССОВОЕ

Школа: некромантия;
Круг: жрец 7

Это заклинание работает так же, как *массовое нанесение легких ранений*, но вы наносите 3d8 урона + 1 за единицу УЗ (максимум +35).

НАСТРОЙКА ОРУЖИЯ

Школа: превращение [см. текст];
Круг: жрец 2
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, СФ
Дистанция: касание
Цель: один предмет оружия или 50 единиц боеприпасов (все они должны быть сложены вместе во время сотворения заклинания, и их надо коснуться)
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ
Испытание: Воли отменяет (безвредно, предмет)
Устойчивость к магии: да (безвредно, предмет)

Настройка связывает оружие с определенным мировоззрением, делает его добрым, злым, принципиальным или хаотичным (по вашему выбору). Такое оружие преодолевает соответствующее СУ существ. Это заклинание не действует на оружие, которое уже связано с определенным мировоззрением. Оно также не влияет на естественное оружие или безоружные удары. Заклинание считается добрым, злым, принципиальным или хаотичным — в зависимости от того, каким именно вы делаете оружие.

НЕВИДИМОСТЬ

Школа: иллюзия (морок);
Круг: бард 2, чародей / волшебник 2
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р / СФ (ресничка в шарике из гуммиарабика)
Дистанция: на себя либо касание

Цель: вы сами либо существо или предмет весом не более 100 фунтов / 1 УЗ
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ (П)
Испытание: Воли отменяет (безвредно) или Воли отменяет (безвредно, предмет)
Устойчивость к магии: да (безвредно) или да (безвредно, предмет)
Существо (со всем снаряжением) или предмет становится невидимы. Если вы применяете заклинание не на себя, то ни вы, ни ваши союзники не видят заколдованного, если только у вас нет способности видеть невидимок самостоятельно или с помощью магии.

Когда невидимка поднимает видимый предмет, то последний остается видимым, если только невидимка не спрячет его на себе (например, в кармане или под плащом — это применимо только к довольно маленьким предметам). Когда невидимка роняет или кладет предмет, тот становится видимым. Если невидимка несет большой предмет, который выступает за пределы 10 футов от него, то выступающая часть предмета оказывается видимой.

Свет нельзя сделать невидимым, но его источник — можно, и тогда получается свет без очевидного источника.

Невидимка продолжает издавать звуки; его можно также обнаружить иными путями (например, его очертания видны в воде, и он оставляет следы в грязи). Неподвижное невидимое существо имеет +40 к проверкам Скрытности; если оно движется, то всего +20. Это заклинание прекращает действовать, если невидимка на кого-либо нападет, включая применение любого заклинания к противнику или области, где находится противник. Противником является тот, кого невидимка таковым считает. Взаимодействия с бесхозными предметами не прерывают работу заклинания, а косвенное причинение вреда нападением не считается. Таким образом, невидимка может открывать двери, разговаривать, есть, лазать, призывать чудовищ и посылать их в бой, активировать ловушки, спускать с цепи собак и т. д. Любое прямое нападение делает его видимым (вместе со всеми вещами). Заклинания вроде *благословения*, которые действуют только на союзников, не считаются в данном случае нападением, даже если в зоне их действия есть враги. *Невидимость* можно сделать постоянной с помощью заклинания *постоянство*, но только если она наложена на предмет.

НЕВИДИМОСТЬ, ВЫСШАЯ

Школа: иллюзия (морок);
Круг: бард 4, чародей / волшебник 4
Компоненты: С, Ж
Цель: вы сами или существо (которого коснулись)
Длит.: 1 раунд / 1 УЗ (П)
Испытание: Воли отменяет (безвредно)
Это заклинание работает так же, как *невидимость*, но оно не прекращает действовать, если невидимка на кого-то нападает.

НЕВИДИМОСТЬ, МАССОВАЯ

Школа: иллюзия (морок);
Круг: чародей / волшебник 7
Дистанция: дальняя (400 футов + 40 футов / 1 УЗ)
Цель: любое количество существ, все в пределах 180 футов друг от друга
Это заклинание работает так же, как *невидимость*, но его эффект перемещается вместе с группой и прекращается, когда кто-либо из группы атакует. Существа в группе друг друга не видят. Заклинание также прекращает действовать на любое существо, которое отойдет более чем на 180 футов от ближайшего члена группы. Если заколдованных всего двое, видимым становится тот, кто перемещался. Если в разные стороны шли оба, то видимыми становятся оба — в тот момент, когда дистанция между ними становится больше 180 футов.

НЕВИДИМОСТЬ ДЛЯ ЖИВОТНЫХ

Школа: преграждение;
Круг: друид 1, следопыт 1
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: Ж, СФ
Дистанция: касание
Цель: одно существо (которого коснулись) / 1 УЗ
Длит.: 10 мин. / 1 УЗ (П)
Испытание: Воли отменяет (безвредно)
Устойчивость к магии: да
Животные не могут обнаружить существ, защищенных этим заклинанием. Экстраординарные и сверхъестественные чувства, включая слепое чутье, слепозрение, нюх и виброчувствительность, также не помогают: животные ведут себя так, словно заколдованных существ просто нет. Если одно из этих существ прикасается к животному или нападает на кого угодно, в том числе с помощью чар, заклинание прекращает действовать для всех заколдованных.

НЕВИДИМОСТЬ ДЛЯ НЕЖИТИ

Школа: преграждение;
Круг: жрец 1
Время сотворения: одно основное действие
Компоненты: С, Ж, СФ
Дистанция: касание
Цель: одно существо / 1 УЗ
Длит.: 10 мин. / 1 УЗ (П)
Испытание: Воли отменяет (безвредно); см. текст
Устойчивость к магии: да
Нежить не может видеть, слышать или чуять тех, кто защищен этим заклинанием. Ее экстраординарные и сверхъестественные чувства, включая слепое чутье, слепозрение, нюх и виброчувствительность, также не помогают. Неразумная нежить (вроде скелетов или зомби) при этом всегда ведет себя так, словно заколдованных существ просто нет. Разумная нежить может попытаться пройти испытание Воли; при провале она не видит никого из заколдованных. Если у нее есть причины подозревать наличие невидимок, она может попытаться нащупать их вслепую. Если хоть одно из защищенных существ пытается проводить позитивную энергию, управлять нежитью или изгонять ее, касается нежити или нападает на кого угодно, в том числе

с помощью чар, заклинание прекращает действовать для всех заколдованных.

НЕВИДИМЫЙ СЛУГА

Школа: воплощение (созидание);
Круг: бард 1, чародей / волшебник 1
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (кусок бечевки и деревяшка)
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Эффект: один невидимый неразумный бесформенный слуга
Длит.: 1 час / 1 УЗ
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет

Невидимый слуга представляет собой невидимую, бесформенную, не наделенную разумом силу, которая выполняет ваши простые приказы. Он может носить вещи, открывать незапертые (и незаклинившие) двери, крышки или ящики, прибираться и чинить мелкие поломки. Он способен помнить и выполнять только один приказ одновременно, но может выполнять его снова и снова, если вы ему прикажете, пока вы остаетесь в пределах дистанции. Его Сила равна 2 (то есть он может поднимать 20 фунтов или волочь 100 фунтов). Слуга может вызвать срабатывание ловушек, но неспособен обеспечить давление веса более 20 фунтов, чего обычно недостаточно для нажимных плит и тому подобных устройств. Он не может делать ничего, что требует проверки навыка со СЛ выше 10 или изученного навыка. Слуга неспособен летать, лазать и даже плавать (но может ходить по воде). Его базовая скорость — 15 футов.

Невидимый слуга не может атаковать. Его нельзя убить, но он развеивается, если получает 6 единиц урона от эффектов, действующих на область (он всегда проваливает испытания). Если вы попытаетесь отправить его за пределы дистанции заклинания, он исчезнет.

НЕВОСПРИИМЧИВОСТЬ К ЗАКЛИНАНИЯМ

Школа: преграждение;
Круг: жрец 4
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, СФ
Дистанция: касание
Цель: существо (которого коснулись)
Длит.: 10 мин. / 1 УЗ
Испытание: Воли отменяет (безвредно)
Устойчивость к магии: да (безвредно)

Существо становится невосприимчивым к эффектам одного определенного заклинания за каждые 4 ваших УЗ. Эти заклинания должны быть 4 круга или ниже; у существа появляется устойчивость к их эффектам, которую невозможно преодолеть. Это не защищает существо от чар, к которым не применима УкМ. *Невосприимчивость к заклинаниям* защищает от заклинаний, а также псевдозаклинаний предметов и существ, но не от сверхъестественных или экстраординарных способностей вроде губительного дыхания или атаки взглядом. Можно стать невосприимчивым только к определенному заклинанию, но не дескриптору, школе и т. д. Существо может одновременно быть защищено только одним заклинанием *невосприимчивость к заклинаниям* или *высшая невосприимчивость к заклинаниям.*

НЕВОСПРИИМЧИВОСТЬ К ЗАКЛИНАНИЯМ, ВЫСШАЯ

Школа: преграждение;
Круг: жрец 8

Это заклинание работает так же, как *невосприимчивость к заклинаниям*, но защищает от заклинаний до 8 круга включительно. Существо может одновременно быть защищено только одним заклинанием *невосприимчивость к заклинаниям* или *высшая невосприимчивость к заклинаниям.*

НЕЙТРАЛИЗАЦИЯ ЯДА

Школа: воплощение (исцеление);
Круг: бард 4, жрец 4, друид 3, паладин 4, следопыт 3
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р / СФ (уголь)
Дистанция: касание
Цель: существо или предмет до 1 куб. фута / 1 УЗ (которых коснулись)
Длит.: мгновенное или 10 мин. / 1 УЗ; см. текст
Испытание: Воли отменяет (безвредно, предмет)
Устойчивость к магии: да (безвредно, предмет)

Вы нейтрализуете любой яд в существе или предмете, которого касаетесь. Если вы направляете заклинание на существо, то должны пройти проверку УЗ (1d20 + УЗ) со СЛ для каждого вида яда, который есть в его организме. При успехе яд считается нейтрализованным и вылеченное существо больше не получает от него никаких повреждений; временные состояния отравления при этом снимаются, но результаты мгновенных воздействий вроде урона ПЗ или характеристикам остаются.

Этим заклинанием вы также можете нейтрализовать токсичность ядовитого существа или отравленного предмета на 10 минут за УЗ. Существо при этом получает шанс пройти испытание Воли, чтобы отменить эффект.

НЕМОЙ ОБРАЗ

Школа: иллюзия (фикция);
Круг: бард 1, чародей / волшебник 1
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Ф (клочок овечьей шерсти)
Дистанция: дальняя (400 футов + 40 футов / 1 УЗ)
Эффект: зрительная фикция размером не более четырех кубов 10×10×10 футов плюс (один куб 10×10×10 футов / 1 УЗ) (Ф)
Длит.: концентрация
Испытание: Воли разоблачает (при взаимодействии)
Устойчивость к магии: нет

Это заклинание создает зрительную иллюзию предмета, существа или силы. Иллюзия не издает звуков и не распространяет запахи, не имеет текстуры и температуры. Вы можете перемещать ее в пределах области действия.

НЕПРОГЛЯДНЫЙ ТУМАН

Школа: воплощение (созидание);
Круг: жрец 1, друид 1, чародей / волшебник 1
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: 20 футов
Эффект: облако радиусом 20 футов вокруг вас, высотой 20 футов
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ (П)
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет

Вокруг вас появляется неподвижное облако тумана. Туман мешает видеть далее 5 футов любым зрением, включая ночное. Существа в пределах 5 футов находятся в условиях плохой видимости (вероятность промаха 20%), а расположенные еще дальше — в условиях отсутствия видимости (вероятность промаха 50%, и зрение бесполезно для определения местонахождения цели).

Умеренный ветер (11+ миль в час) — например, от заклинания *порыв ветра* — развеивает туман за 4 раунда. Сильный ветер (21+ миля в час) развеивает его за 1 раунд. *Огненный шар, огненный столп* и иные подобные заклинания выжигают туман в зоне поражения. *Огненная стена* выжигает туман во всей области, где наносит урон.

Под водой это заклинание не работает.

НЕОБНАРУЖИМОСТЬ

Школа: преграждение;
Круг: следопыт 4, чародей / волшебник 3
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (алмазная пыль стоимостью 50 зм)
Дистанция: касание
Цель: существо или предмет (которого коснулись)
Длит.: 1 час / 1 УЗ
Испытание: Воли отменяет (безвредно, предмет)
Устойчивость к магии: да (безвредно, предмет)

Защищенное этим заклинанием существо или предмет трудно обнаружить средствами прорицания, такими как *ясновидение / яснослышание* и *поиск предмета*, а также всеми заклинаниями обнаружения / определения, или с помощью волшебных предметов вроде *хрустального шара*. Если кто-то пытается применить подобные заклинания или иные средства против защищенного *необнаружимостью* существа, то он должен пройти проверку УЗ (1d20 + УЗ) со СЛ 11 + УЗ наложившего *необнаружимость*. Если вы применяете *необнаружимость* на себя или вещь, которую носите при себе, СЛ проверки УЗ равна 15 + ваш УЗ.

Все снаряжение существа, ставшего необнаружимым, скрыто вместе с ним.

НЕЧЕСТИВАЯ АУРА

Школа: преграждение (зло);
Круг: жрец 8
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Ф (маленький реликварий стоимостью 500 зм)
Дистанция: 20 футов
Цель: одно существо / 1 УЗ в радиусе 20 футов от вас (взрыв)
Длит.: 1 раунд / 1 УЗ (П)
Испытание: см. текст
Устойчивость к магии: да (безвредно)

Темный зловещий ореол окружает существ, защищая их от атак, давая устойчивость к магии добрых существ и ослабляя последних, когда те попадают по защищенным. У этого заклинания есть четыре эффекта.

Во-первых, каждое существо получает +4 (отражение) к КБ и +4 (сопротивляемость) к испытаниям. В отличие от *защиты от добра*, эти модификаторы защищают от действий всех существ, а не только добрых.

Во-вторых, каждое существо получает УкМ 25 от добрых заклинаний и заклинаний, сотворенных добрыми существами.

В-третьих, заклинание защищает от захвата тела и влияния на разум, как *защита от добра*.

Наконец, если доброе существо успешно атакует защищенного, то получает 1d6 урона Силе (успешное испытание Стойкости позволяет избежать урона).

НЕЧЕСТИВАЯ ПОГИБЕЛЬ

Школа: разрушение (зло);
Круг: жрец 4
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ)
Область: облако радиусом 20 футов
Длит.: мгновенное (1d4 раундов); см. текст
Испытание: Воли ослабляет
Устойчивость к магии: да

Вы призываете силы зла в форме клубящейся холодной тьмы, губящей ваших врагов. Это заклинание причиняет вред только добрым и нейтральным (незлым) существам. Оно наносит 1d8 урона за 2 УЗ (максимум 5d8) всем добрым существам (или 1d6 за УЗ, максимум 10d6, доброму потустороннему существу) и делает их дезориентированными на 1d4 раунда. Испытание Воли снижает урон вдвое и отменяет дезориентацию. Этот эффект не снимается заклинаниями *исцеление от болезней* или *излечение*, но *снятие проклятия* помогает избавиться от его эффектов. Заклинание наносит всего половину урона существам, которые не являются ни злыми, ни добрыми; оно также не дезориентирует их. Подобные существа могут уменьшить урон вдвое еще раз (т. е. до четверти от полного), если успешно пройдут испытание Воли.

НИЗШЕЕ (НАЗВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЯ)

Все «низшие» заклинания приведены в алфавитном порядке согласно названию самого заклинания, а не его формы. Само слово «низший» указывается в конце через запятую. Заклинания, у которых есть «низшие» формы: *восстановление, гейс, замешательство, потусторонний слуга, потусторонний союзник* и *сфера неуязвимости*.

НОЧНОЕ ЗРЕНИЕ

Школа: превращение;
Круг: следопыт 3, чародей / волшебник 2

Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (щепотка сушеной моркови или агат)
Дистанция: касание
Цель: существо (которого коснулись)
Длит.: 1 час / 1 УЗ
Испытание: Воли отменяет (безвредно)
Устойчивость к магии: да (безвредно)
Существо обретает способность видеть даже в полной темноте на расстоянии до 60 футов. *Ночное зрение* не позволяет различать цвета, но в остальном работает как обычное. *Ночное зрение* можно сделать постоянным при помощи заклинания *постоянства.*

ОБЕССИЛИВАЮЩИЙ ЛУЧ

Школа: некромантия;
Круг: чародей / волшебник 3
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (капля пота)
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Эффект: луч
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ
Испытание: Стойкости ослабляет; см. текст
Устойчивость к магии: да
С вашего пальца срывается черный луч; вам надо попасть им в цель, совершив дистанционную атаку касанием. Цель становится обессиленной на время действия заклинания; при успешном испытании Стойкости она становится просто утомленной. Если она уже была утомленной, то она оказывается обессиленной. На уже обессиленных существ это заклинание не действует. В отличие от обычного утомления или бессилия, этот эффект проходит, когда заклинание прекращает действовать.

ОБЛАКО ТУМАНА

Школа: воплощение (созидание);
Круг: друид 2, чародей / волшебник 2
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ)
Эффект: облако тумана радиусом 20 футов
Длит.: 10 мин. / 1 УЗ
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет
В выбранной вами точке появляется туман. Туман мешает видеть далее 5 футов любым зрением, включая ночное. Существа в пределах 5 футов находятся в условиях плохой видимости (вероятность промаха 20%), а расположенные еще дальше — в условиях отсутствия видимости (вероятность промаха 50%, и зрение бесполезно для определения местонахождения цели). Умеренный ветер (11+ миль в час) разгоняет туман за 4 раунда; сильный ветер (21+ миля в час) разгоняет его за 1 раунд.
Это заклинание не работает под водой.

ОБЛИК ВЕЛИКАНА I

Школа: превращение (полиморфизм);
Круг: чародей / волшебник 7
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (частичка существа, чей облик вы собираетесь принять)
Дистанция: на себя
Цель: вы сами
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ (П)
При помощи этого заклинания вы можете принять облик любого крупного гуманоида подтипа «великан» (см. *«Бестиарий»*). В этой новой форме вы получаете следующие особенности: +6 (размер) к Силе, –2 к Ловкости и +4 (размер) к Выносливости, +4 (естественная броня) к КБ и сумеречное зрение. Если у существа, чей облик вы приняли, есть любая из перечисленных далее особенностей, то вы ее получаете: ночное зрение 60 футов, камнелов, камнемет (дистанция 60 футов, урон 2d6), раздирание (урон 2d6), регенерация 5. Если существо невосприимчиво или имеет устойчивость к любой стихии, вы получаете устойчивость 20 к соответствующему виду урона. Если существо уязвимо к определенной стихии, то вы тоже становитесь уязвимы.

ОБЛИК ВЕЛИКАНА II

Школа: превращение (полиморфизм);
Круг: чародей / волшебник 8
Это заклинание работает как облик *великана I*, но позволяет вам принимать облик любого великана огромного размера. Вы получаете следующие особенности: +8 (размер) к Силе, –2 к Ловкости и +6 (размер) к Выносливости, +6 (естественная броня) к КБ, сумеречное зрение и +10 (усиление) к скорости. Если у существа, чей облик вы приняли, есть какие-либо из перечисленных далее особенностей, вы их получаете: плавание 60 футов, ночное зрение 60 футов, камнелов, камнемет (дистанция 120 футов, урон 2d10), раздирание (урон 2d8), регенерация 5. Если существо невосприимчиво или имеет устойчивость к любой стихии, вы получаете такую же невосприимчивость или устойчивость. Если существо уязвимо к определенной стихии, то вы тоже становитесь уязвимы.

ОБЛИК ДЕРЕВА

Школа: превращение;
Круг: друид 2, следопыт 3
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, СФ
Дистанция: на себя
Цель: вы сами
Длит.: 1 час / 1 УЗ (П)
Это заклинание позволяет вам принять облик крупного живого дерева либо куста или крупного мертвого древесного ствола с небольшим количеством веток. Вы сами выбираете вид дерева и мелкие детали. Даже вблизи невозможно определить, что это дерево или этот куст на деле является чем-то другим, и только *обнаружение магии* показывает слабую ауру превращения, которой окутано это дерево. В облике дерева вы видите и слышите все вокруг, как обычно; ваши ПЗ и модификаторы к испытаниям остаются прежними. У вас появляется бонус +10 (естественная броня) к КБ, но значение вашей Ловкости становится нулевым, равно как и ваша скорость. В облике дерева вы невосприимчивы

к критическим ударам. Все ваше снаряжение превращается в дерево вместе с вами. Вы можете в любой момент прекратить работу этого заклинания (свободное, а не основное действие).

ОБЛИК ДРАКОНА I

Школа: превращение (полиморфизм);
Круг: чародей / волшебник 6
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (чешуйка дракона того вида, в представителя которого вы собираетесь превратиться)
Дистанция: на себя
Цель: вы сами
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ (П)
Испытание: см. ниже
Устойчивость к магии: нет

Вы превращаетесь в цветного или металлического дракона среднего размера (см. *«Бестиарий»)*. Вы получаете бонусы +4 (размер) к Силе и +2 (размер) к Выносливости; +4 (естественная броня) к КБ, полет 60 футов (плохая маневренность), ночное зрение 60 футов, губительное дыхание и устойчивость к одной стихии. Вы также получаете следующие виды атак: укус (1d8), 2 удара когтями (1d6) и 2 удара крыльями (1d4). От выбранного вида драконов зависят тип губительного дыхания и устойчивости; губительное дыхание вы можете использовать только один раз за время действия этого заклинания. Любое губительное дыхание наносит 6d8 урона, испытание Реакции уменьшает урон вдвое. Кроме того, некоторые виды драконов обладают дополнительными способностями, как указано ниже.

Белый дракон: 30-футовый конус холода, устойчивость к холоду 20, плавание 60 футов, уязвимость к огню.

Зеленый дракон: 30-футовый конус кислоты, устойчивость к кислоте 20, плавание 40 футов.

Красный дракон: 30-футовый конус огня, устойчивость к огню 30, уязвимость к холоду.

Синий дракон: 60-футовая линия электричества, устойчивость к электричеству 20, рытье 20 футов.

Черный дракон: 60-футовая линия кислоты, устойчивость к кислоте 20, плавание 60 футов.

Бронзовый дракон: 60-футовая линия электричества, устойчивость к электричеству 20, плавание 60 футов.

Золотой дракон: 30-футовый конус огня, устойчивость к огню 20, плавание 60 футов.

Латунный дракон: 60-футовая линия огня, устойчивость к огню 20, рытье 30 футов, уязвимость к холоду.

Медный дракон: 60-футовая линия кислоты, устойчивость к кислоте 20, *паучьи лапы* (работает всегда).

Серебряный дракон: 30-футовый конус холода, устойчивость к холоду 30, уязвимость к огню.

ОБЛИК ДРАКОНА II

Школа: превращение (полиморфизм);
Круг: чародей / волшебник 7

Это заклинание работает как *облик дракона I*, но также позволяет вам принимать форму металлического или цветного дракона крупного размера. Вы получаете следующие особенности: бонусы +6 (размер) к Силе и +4 (размер) к Выносливости, +6 (естественная броня) к КБ, полет 90 футов (плохая маневренность), ночное зрение 60 футов, губительное дыхание, СУ 5 / магия и устойчивость к одной стихии. Вы также получаете следующие виды атак: укус (2d6), 2 удара когтями (1d8), 2 удара крыльями (1d6) и удар хвостом (1d8). Вы можете использовать губительное дыхание только два раза за время действия одного заклинания, с промежутком 1d4 раундов между ними. Все виды губительного дыхания наносят 8d8 урона, а испытание Реакции уменьшает урон вдвое. Области действия дыхания увеличиваются: линии удлиняются до 80 футов, конусы — до 40 футов.

ОБЛИК ДРАКОНА III

Школа: превращение (полиморфизм);
Круг: чародей / волшебник 8

Это заклинание работает как *облик дракона II*, но позволяет вам принимать форму металлического или цветного дракона огромного размера. Вы получаете следующие особенности: +10 (размер) к Силе и +8 (размер) к Выносливости, +8 (естественная броня) к КБ, полет 120 футов (плохая маневренность), слепое чутье 60 футов, ночное зрение 120 футов, губительное дыхание, СУ 10 / магия, пугающее присутствие (СЛ равна СЛ испытания против заклинания) и невосприимчивость к одной стихии (той же, к которой дает устойчивость *облик дракона I*).

Вы также получаете следующие виды атак: укус (2d8), 2 удара когтями (2d6), 2 удара крыльями (1d8) и удар хвостом (2d6). Вы можете использовать губительное дыхание сколько угодно раз, но с промежутком 1d4 раундов между ними. Все виды губительного дыхания наносят 12d8 урона, испытание Реакции уменьшает урон вдвое. Области действия дыхания увеличиваются: линии удлиняются до 100 футов, конусы — до 50 футов.

ОБЛИК ЗВЕРЯ I

Школа: превращение (полиморфизм);
Круг: чародей / волшебник 3
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (частичка существа, облик которого вы принимаете)
Дистанция: на себя
Цель: вы сами
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ (П)

Используя это заклинание, вы принимаете облик небольшого или среднего животного. Если такое животное обычно имеет любые из перечисленных ниже способностей, вы их тоже получаете: лазание 30 футов, плавание 30 футов, полет 30 футов (средняя маневренность), ночное зрение 60 футов, нюх и сумеречное зрение.

Небольшое животное: Если вы выбираете облик небольшого животного, то получаете +2 (размер) к Ловкости и +1 (естественная броня) к КБ.

Среднее животное: Если вы выбираете облик среднего животного, то получаете +2 (размер) к Силе и +2 (естественная броня) к КБ.

ОБЛИК ЗВЕРЯ II

Школа: превращение (полиморфизм);
Круг: чародей / волшебник 4

Это заклинание работает так же, как *облик зверя I*, но вы можете дополнительно выбрать облик маленького или крупного животного. Если такое животное обычно имеет любые из перечисленных ниже способностей, вы их тоже получаете: лазание 60 футов, плавание 60 футов, полет 60 футов (хорошая маневренность), захват, наскок, ночное зрение 60 футов, нюх, сбивание с ног и сумеречное зрение.

Маленькое животное: Если вы выбираете облик маленького животного, то получаете +4 (размер) к Ловкости, –2 к Силе и +1 (естественная броня) к КБ.

Крупное животное: Если вы выбираете облик крупного животного, то получаете +4 (размер) к Силе, –2 к Ловкости и +4 (естественная броня) к КБ.

ОБЛИК ЗВЕРЯ III

Школа: превращение (полиморфизм);
Круг: чародей / волшебник 5

Это заклинание работает так же, как *облик зверя II*, но вы можете дополнительно выбрать облик миниатюрного или огромного животного. Вы также можете выбрать облик небольшого или среднего волшебного зверя. Если выбранное вами существо обычно имеет любые из перечисленных ниже способностей, вы их тоже получаете: лазание 90 футов, плавание 90 футов, полет 90 футов (хорошая маневренность), рытье 30 футов, полосование, затаптывание, захват, наскок, ночное зрение 60 футов, нюх, паутина, сбивание с ног, свирепость, сдавливание, слепое чутье 30 футов, реактивное движение, сумеречное зрение и яд.

Миниатюрное животное: Если вы выбираете облик миниатюрного животного, то получаете +6 (размер) к Ловкости, –4 к Силе и +1 (естественная броня) к КБ.

Огромное животное: Если вы выбираете облик огромного животного, то получаете +6 (размер) к Силе, –4 к Ловкости и +6 (естественная броня) к КБ.

Небольшой волшебный зверь: Если вы выбираете облик небольшого волшебного зверя, то получаете +4 (размер) к Ловкости и +2 (естественная броня) к КБ.

Средний волшебный зверь: Если вы выбираете облик среднего волшебного зверя, то получаете+4 (размер) к Силе и +4 (естественная броня) к КБ.

ОБЛИК ЗВЕРЯ IV

Школа: превращение (полиморфизм);
Круг: чародей / волшебник 6

Это заклинание работает так же, как *облик зверя III*, но вы также можете выбрать облик маленького или крупного волшебного зверя. Если выбранное вами существо обычно имеет любые из перечисленных ниже способностей, вы их получаете: лазание 90 футов, плавание 120 футов, полет 120 футов (хорошая маневренность), рытье 60 футов, полосование, губительное дыхание, затаптывание, захват, шипы, наскок, ночное зрение 90 футов, нюх, паутина, раздирание, рев, сбивание с ног, свирепость, сдавливание, слепое чутье 60 футов, реактивное движение, сумеречное зрение, виброчувствительность 60 футов и яд. Если существо невосприимчиво или имеет устойчивость к любой стихии, вы получаете устойчивость 20 к этой стихии. Если существо имеет уязвимость к каким-либо стихиям, вы получаете эту уязвимость.

Маленький волшебный зверь: Если вы выбираете облик маленького волшебного зверя, то получаете -2 к Силе и +8 (размер) к Ловкости, а также +3 (естественная броня) к КБ.

Крупный волшебный зверь: Если вы выбираете облик крупного волшебного зверя, то получаете +6 (размер) к Силе, –2 к Ловкости и +2 (размер) к Выносливости, а также +6 (естественная броня) к КБ.

ОБЛИК РАСТЕНИЯ I

Школа: превращение (полиморфизм);
Круг: чародей / волшебник 5
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (частичка существа, чей облик вы хотите принять)
Дистанция: на себя
Цель: вы сами
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ (П)

Применяя это заклинание, вы превращаетесь в любое небольшое или среднее существо типа «растение» (см. *«Бестиарий»*). Если такие существа обычно имеют любую из описанных далее способностей, вы ее получаете: ночное зрение 60 футов, захват, сдавливание, сумеречное зрение и яд. Если выбранное вами существо не может передвигаться, то ваша наземная скорость снижается до 5 футов и вы теряете иные способы передвижения. Если существо имеет уязвимость к стихии, вы тоже ее получаете.

Небольшое растение: Если вы принимаете облик небольшого растения, то получаете +2 (размер) к Выносливости и +2 (естественная броня) к КБ.

Среднее растение: Если вы принимаете облик среднего растения, то получаете +2 (размер) к Силе и Выносливости и +2 (естественная броня) к КБ.

ОБЛИК РАСТЕНИЯ II

Школа: превращение (полиморфизм);
Круг: чародей / волшебник 6

Это заклинание работает так же, как *облик растения I*, но дополнительно позволяет вам принимать облик крупного существа типа «растение». Если такие существа имеют невосприимчивость или устойчивость к любым стихиям, вы получаете устойчивость 20 к этим стихиям. Если существо имеет уязвимость к стихии, вы тоже ее получаете.

Крупное растение: Если вы принимаете облик крупного растения, то получаете +4 (размер) к Силе и +2 (размер) к Выносливости, а также +4 (естественная броня) к КБ.

ОБЛИК РАСТЕНИЯ III

Школа: превращение (полиморфизм);
Круг: чародей / волшебник 7

Это заклинание работает так же, как *облик растения II*, но дополнительно позволяет вам принимать облик огромного существа типа «растение». Если такие существа обычно имеют любую из перечисленных далее способностей, вы ее получаете: регенерация 5, снижение урона и затаптывание.

Огромное растение: Если вы принимаете облик огромного растения, то получаете +8 (размер) к Силе, –2 к Ловкости, +4 (размер) к Выносливости и +6 (естественная броня) к КБ.

ОБМАНКА

Школа: иллюзия (фикция, морок);
Круг: бард 5, чародей / волшебник 6
Время сотворения: одно основное действие
Компоненты: Ж
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цель / эффект: вы / один иллюзорный двойник
Длительность: 1 раунд / 1 УЗ (П) и концентрация + 3 раунда; см. текст
Испытание: нет или Воли разоблачает (при взаимодействии); см. текст
Устойчивость к магии: нет

Вы становитесь невидимы (как при использовании заклятия *высшая невидимость*, морок), и в тот же момент появляется ваш иллюзорный двойник (как от заклятия *полноценный образ*, фикция). Вы сами после этого делаете что угодно, а ваш двойник двигается туда, куда вы его направите; последнее требует концентрации, начиная со следующего раунда после сотворения заклинания. Вы можете изначально создать двойника где угодно в пределах дистанции, а можете — ровно на том месте, где стояли, чтобы окружающие не заметили ничего странного. Вы и двойник можете двигаться в разных направлениях. Двойник перемещается с той же скоростью, что и вы, способен говорить и жестикулировать, но не драться или использовать заклинания, хотя может изображать подобные действия. Двойник остается, пока вы на нем концентрируетесь и еще три раунда после этого; по окончании концентрации он просто повторяет одни и те же действия. Эффект высшей невидимости длится один раунд за УЗ вне зависимости от концентрации.

ОБНАРУЖЕНИЕ ЖИВОТНЫХ И РАСТЕНИЙ

Школа: прорицание;
Круг: друид 1, следопыт 1
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: дальняя (400 футов + 40 футов / 1 УЗ)
Область: эманация в форме конуса
Длит.: концентрация, до 10 мин. / 1 УЗ (П)
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет

Вы можете обнаружить представителей определенного вида животных или растений в конусообразной области, простирающейся от вас в направлении вашего взгляда. Вы должны выбрать определенный вид животного или растения в момент сотворения заклинания, но каждый раунд вы можете менять его на другой. От того, насколько долго вы сосредотачиваетесь на конкретном виде флоры или фауны, зависит, что именно вы узнаете.

1 раунд: Присутствие или отсутствие животных либо растений данного вида в области.

2 раунд: Количество особей данного вида, состояние самого здорового экземпляра.

3 раунд: Состояние и местонахождение каждой особи. Если животное и растение находится вне пределов вашей видимости, то вы можете определить направление, но не точное местонахождение.

Состояние: Это заклинание умеет различать следующие состояния особи:

- Хорошее: имеет хотя бы 90% от полного количества ПЗ, не больна.
- Удовлетворительное: имеет от 30% до 90% от полного количества ПЗ.
- Плохое: имеет менее 30% от полного количества ПЗ, страдает от болезни или имеет физические повреждения, ограничивающие активность.
- Очень плохое: имеет 0 или меньше ПЗ, страдает от болезни, из-за чего одна из ее характеристик снизилась до 5 или меньше либо искалечена.

Если существо по состоянию попадает в более чем одну категорию, заклинание указывает ту, которая хуже.

Каждый раунд вы можете поворачиваться, чтобы поискать животных или растения в новом направлении. Это заклинание позволяет видеть сквозь многие преграды, но 1 фут камня, 3 фута дерева или земли, тончайший слой свинца или 1 дюйм любого другого металла становятся для него препятствием.

ОБНАРУЖЕНИЕ ЛОВУШЕК

Школа: прорицание;
Круг: жрец 2
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: на себя
Цель: вы сами
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ

Вы получаете интуитивное представление о том, как работают ловушки. У вас появляется интуитивный бонус к проверкам Внимания для поиска ловушек, равный ½ УЗ (максимум +10). Вы получаете шанс заметить ловушки на расстоянии 10 футов от себя, даже если не ищете их специально. Заклинание *обнаружение ловушек* не помогает эти ловушки обезвреживать.

ОБНАРУЖЕНИЕ МАГИИ

Школа: прорицание;
Круг: бард 0, жрец 0, друид 0, чародей / волшебник 0
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: 60 футов

Обнаружение магии

Заклинание или предмет	Сила ауры: Слабая	Средняя	Сильная	Ошеломительная
Действующее заклинание (круг)	3 или ниже	4—6	7—9	10+ (божественный)
Волшебный предмет (УЗ)	5 или ниже	6—11	12—20	21+ (артефакт)

Область: эманация в форме конуса
Длит.: концентрация, до 1 мин. / 1 УЗ (П)
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет
Вы обретаете способность видеть магические ауры. От того, насколько долго вы изучаете место или отдельное существо / предмет, зависит, что именно вы узнаете.

1 раунд: Присутствие или отсутствие магических аур.

2 раунд: Количество разных магических аур и мощность самой сильной из них.

3 раунд: Сила и местоположение каждой ауры. Если предметы или существа с магической аурой находятся в пределах вашей видимости, вы можете пройти проверку Знания (магия) для определения школы магии (одна проверка на ауру, СЛ15 + круг заклинания либо 15 + ½ УЗ для эффектов, не являющихся заклинаниями). Если аура принадлежит волшебному предмету, вы можете попробовать определить его свойства (см. навык Колдовство). Если аур много или некоторые из них особенно сильны, то более слабые могут быть неразличимы на их фоне.

Сила ауры: Зависит от круга заклинания (для чар) или УЗ (для предметов); см. таблицу. Если аура подпадает под более чем одну категорию, то она трактуется в соответствии с сильнейшей версией.

Остаточная аура: Сохраняется какое-то время после того, как ее источник исчезнет или окажется уничтожен (например, прекратит действовать заклинание или волшебный предмет будет разрушен). Когда вы пытаетесь использовать *обнаружение магии*, глядя на это место, заклинание позволяет определить силу ауры как тусклую (еще слабее, чем просто слабая). Длительность сохранения тусклой ауры зависит от ее первоначальной силы.

Сила первоначальной ауры	Длительность остаточной ауры
Слабая	1d6 раундов
Средняя	1d6 минут
Сильная	1d6 × 10 минут
Ошеломительная	1d6 дней

Потусторонние существа и элементали не имеют магической ауры сами по себе, но если их призвали заклинанием, то последнее прекрасно обнаруживается.

Каждый раунд вы можете поворачиваться, чтобы искать магию в новом направлении.

Это заклинание позволяет видеть сквозь многие преграды, но 1 фут камня, 3 фута дерева или земли, тончайший слой свинца или 1 дюйм любого другого металла становятся для него непреодолимым препятствием.

Обнаружение магии можно сделать постоянным при помощи заклинания *постоянство*.

ОБНАРУЖЕНИЕ НЕЖИТИ

Школа: прорицание;
Круг: жрец 1, паладин 1, чародей / волшебник 1
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р / СФ (кладбищенская земля)
Дистанция: 60 футов
Область: эманация в форме конуса
Длит.: концентрация, до 1 мин. / 1 УЗ (П)
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет
Вы обретаете способность видеть ауру, характерную для нежити. От того, насколько долго вы изучаете окрестности, зависит, что именно вы узнаете.

1 раунд: Наличие или отсутствие нежити в области действия заклинания.

2 раунд: Количество аур нежити в области действия и мощность самой сильной из них. Если у вас доброе мировоззрение, а сила самой мощной ауры является ошеломительной (см. ниже) и количество КЗ существа превосходит ваш уровень хотя бы вдвое, вы оказываетесь в шоке на 1 раунд, а заклинание прерывается.

3 раунд: Силу и местоположение ауры каждой нежити. Если аура находится не на вашей линии видимости, то вы можете определить направление к ней, но не ее точное местоположение.

Сила ауры: Сила ауры у нежити определяется количеством ее КЗ в соответствии с таблицей ниже.

Остаточная аура: Следы присутствия нежити остаются некоторое время после ее уничтожения. Если применить к этому месту *обнаружение нежити*, то можно увидеть тусклую ауру (еще слабее, чем просто слабая). От первоначальной силы ауры зависит, сколько продержатся остаточные эффекты, — см. таблицу ниже.

КЗ	Сила ауры	Длительность остаточной ауры
1 или меньше	Слабая	1d6 раундов
2–4	Средняя	1d6 минут
5–10	Сильная	1d6 × 10 минут
11 или выше	Ошеломительная	1d6 дней

Каждый раунд вы можете поворачиваться, чтобы искать нежить в новом направлении. Это заклинание позволяет видеть сквозь многие преграды, но 1 фут камня, 3 фута дерева или земли, тончайший слой свинца или 1 дюйм любого другого металла становятся для него непреодолимым препятствием.

ОБНАРУЖЕНИЕ СИЛКОВ И ЯМ

Школа: прорицание;
Круг: друид 1, следопыт 1
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж

Дистанция: 60 футов
Область: эманация в форме конуса
Длит.: концентрация, до 1 мин. / 1 УЗ (П)
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет
Вы обретаете способность замечать простые ямы, готовые упасть деревья, а также силки и иные простейшие ловушки из естественных материалов. Это заклинание не помогает находить сложные или механические ловушки, включая люки.

Обнаружение силков и ям помогает замечать в том числе естественные опасности: зыбуны (эквивалент силка), болотные окна (эквивалент ямы) и обвалоопасные места в пещерах (эквивалент падающего дерева). Оно не помогает обнаруживать другие потенциально опасные природные явления, а также магические ловушки (кроме тех, которые представляют собой ямы, падающие деревья или силки, — см., например, заклинание *силки*). Заклинание не определяет в качестве ловушки то, что не работает по любым причинам — например, обезврежено.

Что именно вы видите, зависит от того, насколько долго вы изучаете местность перед собой.

1 раунд: Наличие или отсутствие опасностей.

2 раунд: Количество опасных зон и местоположение каждой. Если опасность находится вне вашей линии видимости, то вы можете определить ее направление, но не точное местоположение.

Каждый следующий раунд: Вы определяете общий тип одного внимательно рассмотренного вами опасного места, а также выясняете, при каких обстоятельствах оно становится опасным. Вы можете каждый раунд поворачиваться и изучать местность в другом направлении.

Это заклинание позволяет видеть сквозь многие преграды, но 1 фут камня, 3 фута дерева или земли, тончайший слой свинца или 1 дюйм любого другого металла становятся для него непреодолимым препятствием.

ОБНАРУЖЕНИЕ СЛЕЖКИ

Школа: прорицание;
Круг: бард 4, чародей / волшебник 4
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (кусочек зеркала и миниатюрная латунная слуховая трубка)
Дистанция: 40 футов
Область: эманация радиусом 40 футов с центром на вас
Длит.: 24 часа
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет
Вы немедленно узнаете, если за вами кто-то следит при помощи заклинаний тайновидения или подобных магических средств. Эманация этого заклинания исходит от вас и движется вместе с вами. Вы автоматически определяете местонахождение любого магического сенсора в области действия вашего заклинания. Если следящий находится там же, вы определяете его местонахождение; в противном случае вы и тот, кто следит, проходите встречную проверку УЗ (1d20 + УЗ). В случае успеха или равенства результатов вы получаете зрительный образ следившего и точную информацию о том, в каком направлении и на каком расстоянии он от вас находится.

ОБНАРУЖЕНИЕ ТАЙНЫХ ДВЕРЕЙ

Школа: прорицание;
Круг: бард 1, чародей / волшебник 1
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: 60 футов
Область: эманация в форме конуса
Длит.: концентрация, до 1 мин. / 1 УЗ (П)
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет
Вы обретаете способность обнаруживать спрятанные двери, тайники, клады и т. д.

Это заклинание показывает только проходы, двери и помещения, которые специально были замаскированы. От того, насколько долго вы изучаете место или отдельный предмет, зависит, что именно вы узнаете.

1 раунд: Присутствие или отсутствие потайных дверей.

2 раунд: Присутствие или отсутствие потайных дверей, точное их количество и местоположение. Если потайная дверь находится вне вашей линии видимости, то вы можете определить, в каком направлении она находится, но не ее точное местоположение.

Каждый следующий раунд: Вы можете выявить механизм или подобное средство, открывающее уже найденную потайную дверь. Вы можете каждый раунд поворачиваться и искать потайные двери в другом направлении.

Это заклинание позволяет видеть сквозь многие преграды, но 1 фут камня, 3 фута дерева или земли, тончайший слой свинца или 1 дюйм любого другого металла становятся для него непреодолимым препятствием.

ОБНАРУЖЕНИЕ ЯДОВ

Школа: прорицание;
Круг: жрец 0, друид 0, паладин 1, следопыт 1, чародей / волшебник 0
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цель или область: одно существо, предмет или область в виде куба 5×5×5 футов
Длит.: мгновенное
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет
Вы определяете, является ли некое существо, предмет или место ядовитым либо отравленным. Успешно пройдя проверку Мудрости со СЛ 20, вы также определяете конкретный вид яда. Персонаж с навыком Ремесло (алхимик) может вместо этого пройти проверку этого навыка со СЛ 20. Он также вправе пройти проверку навыка Ремесло (алхимик), если провалит проверку Мудрости.

Это заклинание позволяет видеть сквозь многие преграды, но 1 фут камня, 3 фута дерева или земли, тончайший слой свинца или 1 дюйм любого другого металла становятся для него непреодолимым препятствием.

ОБРАТНАЯ ГРАВИТАЦИЯ

Школа: превращение;
Круг: друид 8, чародей / волшебник 7
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р / СФ (магнит и железные опилки)
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ)
Область: (один куб 10×10×10 футов) / 1 УЗ (Ф)
Длит.: 1 раунд / 1 УЗ (П)
Испытание: нет; см. текст
Устойчивость к магии: нет

Гравитационные силы в области действия заклинания начинают работать в обратном направлении, отчего все незакрепленные предметы и существа в ней поднимаются вверх и за 1 раунд достигают ее верхней границы. Если на пути им попадается твердая поверхность (например, потолок), они ударяются о него, как о землю при падении. Если в верхней части области нет ничего подобного, все упавшее задерживается там и висит, пока не прекратится действие заклинания, после чего падает вниз. Если в области действия заклинания есть за что держаться, существо может попытаться пройти испытание Реакции и зацепиться, чтобы не подняться вверх. Существа, способные летать или левитировать, могут оставаться на месте.

ОГНЕННАЯ БУРЯ

Школа: разрушение [огонь];
Круг: жрец 8, друид 7
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ)
Область: (два куба 10×10×10 футов) / 1 УЗ (Ф)
Длит.: мгновенное
Испытание: Реакции ½ урона
Устойчивость к магии: да

Сотворив *огненную бурю*, вы наполняете всю область действия заклинания ревущим пламенем. Это пламя не вредит обычным растениям, почве, а также любым растениям-чудовищам, которых вы хотите уберечь от своего заклинания. Все остальные в области действия получают 1d6 урона за единицу вашего УЗ (максимум 20d6). Существа, провалившие испытания Реакции, воспламеняются, получая 4d6 урона каждый раунд, пока не погасят пламя. Чтобы погасить его, надо в качестве действия полного хода пройти испытание Реакции со СЛ 20.

ОГНЕННАЯ ЛОВУШКА

Школа: преграждение [огонь];
Круг: друид 2, чародей / волшебник 4
Время сотворения: 10 минут
Компоненты: С, Ж, Р (золотая пыль стоимостью 25 зм)
Дистанция: касание
Цель: предмет (которого коснулись)
Длит.: постоянное, пока не сработает (П)
Испытание: Реакции ½ урона; см. текст
Устойчивость к магии: да

Огненную ловушку можно поставить только на предмет, способный открываться и закрываться. Когда этот предмет открывают, она взрывается. Во время сотворения заклинания вы выбираете точку на предмете, которая становится центром заклинания. Если кто-то кроме вас открывает потом этот предмет, то происходит взрыв, поражающий все в радиусе 5 футов от центра заклинания. Пламя наносит 1d4 урона огнем +1 за единицу УЗ (максимум +20). Сам предмет урона от взрыва не получает.

На один предмет можно наложить лишь одно заклинание-ловушку. Заклинание *стук* не помогает обойти *огненную ловушку*. Неудачная попытка *рассеивания магии* не вызывает ее срабатывания. Под водой это заклинание наносит половину урона и создает большое облако пара.

Вы сами можете использовать объект с такой ловушкой, не вызывая ее срабатывания; это также может делать любой, на кого вы специально настроили это заклинание во время сотворения. Обычно для такой «настройки» используется пароль, который можно сообщить друзьям.

Магические ловушки вроде *огненной ловушки* трудно обнаруживать и обезвреживать. Персонаж со способностью поиск ловушек может использовать Внимание для обнаружения этого заклинания и Механику для ее обезвреживания. СЛ обеих проверок равна 25 + круг заклинания, что дает СЛ 27 для друидической *огненной ловушки* и СЛ 29 для мистической.

ОГНЕННАЯ СТЕНА

Школа: разрушение [огонь];
Круг: друид 5, чародей / волшебник 4
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р / СФ (кусок фосфора)
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ)
Эффект: стена пламени длиной до 20 футов / 1 УЗ или кольцо пламени радиусом до 5 футов / 2 УЗ; высота в обоих случаях 20 футов
Длит.: концентрация + 1 раунд / 1 УЗ
Испытание: нет
Устойчивость к магии: да

От этого заклинания поднимается неподвижный занавес пурпурного пламени. Одна его сторона (по вашему выбору) пышет жаром, нанося 2d4 урона огнем всем в пределах 10 футов от нее и 1d4 урона огнем всем дальше 10, но ближе 20 футов. Стена наносит урон сразу, как только появляется, и всем, кто окажется в области действия заклинания, в начале каждого вашего дальнейшего хода. Кроме того, стена наносит 2d6 урона огня огнем + 1 за единицу УЗ (максимум +20) всем, проходящим сквозь нее. Она наносит двойной урон нежити. Если вы создаете стену там, где в данный момент есть существа, они все получают урон, как при проходе сквозь эту стену. Если любой пятифутовый участок

стены получает 20 или более урона холодом в 1 раунд, он пропадает (в этом случае холодный урон не следует делить пополам, как при повреждении предметов).

Огненную стену можно сделать постоянной с помощью заклинания *постоянство*. Постоянная *огненная стена*, погашенная холодным уроном, пропадает на 10 минут, а затем восстанавливается в прежнем виде.

ОГНЕННЫЕ СЕМЕНА

Школа: воплощение (созидание) [огонь];
Круг: друид 6
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (желуди либо ягоды падуба)
Дистанция: касание
Цель: до четырех желудей или до восьми ягод падуба
Длит.: 10 мин. / 1 УЗ или пока не будет использовано
Испытание: нет или испытание Реакции ½ урона; см. текст
Устойчивость к магии: нет

В зависимости от выбранной версии заклинания, вы либо делаете из желудей с помощью *огненных семян* жидкостное оружие, которое вы или кто-то другой можете метать, либо превращаете ягоды падуба в мины, взрывающиеся по сигналу.

Желудевые гранаты: Вы можете превратить в особое жидкостное оружие до четырех желудей. Каждый такой заколдованный желудь можно метать с шагом дистанции 20 футов. Вам нужно попасть в цель дистанционной атакой касанием. Все вместе эти желуди способны нанести 1d4 урона огнем за единицу УЗ (максимум 20d4). Вы делите этот урон между желудями как вам удобнее, но ни один отдельный желудь не может нанести более 10d4 урона. Каждый желудь взрывается, попадая в любой твердый предмет. Кроме прямых повреждений огнем, все существа на соседних клетках с местом взрыва получают 1 пункт огненного урона за каждый d4 урона от взрыва. От этого огня также воспламеняются любые горючие предметы, оказавшиеся рядом с целью.

Мины из ягод падуба: Вы превращаете до восьми ягод падуба в мины-ловушки. Они слишком легкие, чтобы их метать (летят только на 5 футов), и поэтому их обычно размещают на земле. Если вы находитесь в пределах 200 футов от таких мин и произносите волшебное слово, все ягоды немедленно взрываются и наносят всем существам в радиусе 5 футов 1d8 урона огнем + 1 за единицу УЗ, а также воспламеняют в этой зоне любые горючие материалы. Существа в зоне взрыва, успешно прошедшие испытание Реакции, получают только половину урона.

ОГНЕННЫЕ СТРЕЛЫ

Школа: превращение [огонь];
Круг: чародей / волшебник 3
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (капля масла и маленький кусочек кремня)
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цель: пятьдесят единиц боеприпасов, кучно собранных на момент сотворения заклинания
Длит.: 10 мин. / 1 УЗ
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет

Это заклинание позволяет сделать некоторое количество снарядов, например стрел, арбалетных болтов, сюрикенов или камней для пращи, *огненными*. Каждая такая стрела или камень наносит дополнительно 1d6 урона огнем любой цели, в которую попадает. *Огненный* снаряд легко поджигает горючие материалы и предметы, но не существ.

ОГНЕННЫЙ КЛИНОК

Школа: разрушение [огонь];
Круг: друид 2
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, СФ
Дистанция: 0 футов
Эффект: луч, похожий на меч
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ (П)
Испытание: нет
Устойчивость к магии: да

Из вашей руки вырывается огненный луч в 3 фута длиной; вы можете пользоваться им как скимитаром, но атаки *огненным клинком* считаются атаками касанием в ближнем бою. Это заклинание наносит 1d8 урона огнем + 1 за 2 УЗ (максимум +10). Поскольку клинок не является твердым, ваш модификатор Силы не добавляется к урону. Огненный клинок может поджигать легко воспламеняющиеся материалы вроде бумаги, соломы, сухих веток и тканей.

ОГНЕННЫЙ СТОЛП

Школа: разрушение [огонь];
Круг: жрец 5, друид 4
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, СФ
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ)
Область: цилиндр (радиус 10 футов, высота 40 футов)
Длит.: мгновенно
Испытание: Реакции ½ урона
Устойчивость к магии: да

Огненный столп создает вертикальный столб священного огня. Он наносит 1d6 урона за единицу УЗ (максимум 15d6). Половина этого урона — огненная, а вторая половина представляет собой прямое проявление божественной силы, от которого не защищает устойчивость к огню.

ОГНЕННЫЙ ШАР

Школа: разрушение [огонь];
Круг: чародей / волшебник 3
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (шарик гуано летучей мыши и сера)
Дистанция: дальняя (400 футов + 40 футов / 1 УЗ)
Область: облако радиусом 20 футов
Длит.: мгновенно
Испытание: Реакции ½ урона
Устойчивость к магии: да

Заклинание *огненный шар* производит громкий взрыв, наносящий 1d6 урона от огня за единицу УЗ (максимум 10d6) всем существам и бесхозным предметам в области действия. Взрыв практически не создает давления.

При сотворении заклинания вы показываете пальцем направление и выбираете расстояние, на котором взорвется шар. После этого с вашего пальца срывается бусина размером с горошину и летит к цели; если она не врежется по дороге во что-нибудь твердое, то превратится в большой огненный шар, долетев до цели. Столкновение с чем-либо по пути приводит к преждевременному взрыву. Если вы пытаетесь выстрелить такой бусиной сквозь узкое отверстие, например бойницу, вам нужно успешно совершить дистанционную атаку касанием, иначе бусина попадет в препятствие и взорвется преждевременно.

Огненный шар поджигает все, что горит, и наносит огненный урон предметам. Он может плавить металлы с низкой температурой плавления вроде свинца, золота, меди, серебра и бронзы. Если нанесенного *огненным шаром* урона достаточно, чтобы препятствие, о которое он ударился, разбилось или сломалось, эффекты заклинания проникают и за это препятствие тоже. В противном случае область ограничивается препятствием, как и у всех других похожих заклинаний.

ОГНЕННЫЙ ЩИТ

Школа: разрушение [огонь или холод];
Круг: чародей / волшебник 4
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (фосфор для горячего щита; светлячок для холодного щита)
Дистанция: на себя
Цель: вы сами
Длит.: 1 раунд / 1 УЗ (П)

Это заклинание окутывает вас пламенем, которое наносит урон каждому существу, нападающему на вас в ближнем бою. Пламя также защищает вас от атак холодом или огнем, в зависимости от выбранного вами варианта *огненного щита*. Любое существо, атакующее вас естественным оружием или оружием ближнего боя, наносит вам обычный урон при попадании, но само получает при этом 1d6 урона + 1 за единицу вашего УЗ (максимум +15). Это либо урон холодом (если вы используете вариант холодный щит), либо огнем (если вы используете горячий щит). Если у нападающего есть УкМ, то она может защитить от этого урона. Те, кто пользуется длинным оружием, не получают этого урона при атаке.

Пока заклинание работает, вы выглядите горящим, но пламя это не очень яркое и повышает освещенность только в радиусе 10 футов от вас и на один шаг, максимум до среднего уровня. Если вы используете холодный щит, то это пламя голубого или зеленого цвета; если горячий — фиолетового или красного. Особые свойства каждого варианта щита указаны ниже.

Холодный щит: Языки пламени этого щита холодны на ощупь; он уменьшает получаемый вами огненный урон вдвое. Если огненная атака позволяет пройти испытание Реакции, чтобы уменьшить урон вдвое, то при успехе вы не получаете урона вообще.

Горячий щит: Языки пламени этого щита горячи на ощупь; он уменьшает для вас урон от холода вдвое. Если атака холодом позволяет пройти испытание Реакции, чтобы уменьшить урон вдвое, то при успехе вы не получаете урона вообще.

ОГРАНИЧЕННОЕ ЖЕЛАНИЕ

Школа: универсализм;
Круг: чародей / волшебник 7
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (алмаз стоимостью 1 500 зм)
Дистанция: см. текст
Цель, эффект или область: см. текст
Длит.: см. текст
Испытание: нет; см. текст
Устойчивость к магии: да

Ограниченное желание позволяет вам сделать самые разные вещи. Далее перечислены примеры возможного применения.

- Воспроизвести любое заклинание из списка чародея / волшебника 6 круга или ниже, если это заклинание не принадлежит к одной из исключенных вами школ.
- Воспроизвести заклинание 5 круга или ниже, не принадлежащее к списку чародея/волшебника, если оно не принадлежит к одной из исключенных вами школ.
- Воспроизвести заклинание из списка чародея / волшебника 5 круга или ниже, даже если оно принадлежит к одной из исключенных вами школ.
- Воспроизвести заклинание 4 круга или ниже, не принадлежащее к списку чародея/волшебника, даже если оно принадлежит к одной из ваших исключенных школ.
- Отменить вредоносные эффекты многих заклинаний вроде *безумие* или *гейс / миссия*.
- Произвести любой иной эффект, по силе примерно равный описанным выше, например сделать так, чтобы существо автоматически попало в цель своей следующей атакой или получило штраф –7 к своему следующему испытанию.

Воспроизведенное заклинание так же допускает испытания и УкМ, как и оригинал, но СЛ испытаний против него соответствует 7 кругу. Если заклинание *ограниченное желание* воспроизводит заклинание с реагентами, стоящими более 1 000 зм, вы должны использовать соответствующие реагенты (в дополнение к алмазу, необходимому для применения самого *ограниченного желания*).

ОЖИВИТЬ ВЕРЕВКУ

Школа: превращение;
Круг: бард 1, чародей / волшебник 1
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ)
Цель: одна веревка или схожий предмет длиной до 50 футов + 5 футов / 1 УЗ; см. текст
Длит.: 1 раунд / 1 УЗ
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет

Вы оживляете одну веревку (длинный пояс, ремень, лиану и т. п.). Максимальная длина указана для веревки диаметром в 1 дюйм: уменьшайте это число вдвое за каждый дополнительный дюйм толщины, увеличивайте на 50% за каждое уменьшение диаметра веревки вдвое. Оживленная веревка выполняет ваши команды: «свернись» (тогда она складывается в аккуратный моток или бухту), «свернись и завяжись», «сделай петлю», «завяжи узел», «сделай узел с петлей», а также команды отмены всего перечисленного выше («размотайся», «развяжись» и т. д.). Вы можете давать по команде каждый раунд (сопутствующее действие), как если бы перенаправляли действующее заклинание.

Веревка может обвить только существо или предмет в одном футе от себя: она не умеет ползать, и до далекой цели ее надо както добросить. Последнее можно сделать, совершив дистанционную атаку касанием (шаг дистанции 10 футов). Типичная пеньковая веревка диаметром в 1 дюйм имеет 2 пункта прочности, КБ 10 и может быть порвана в случае успешной проверки Силы со СЛ 23. Брошенная веревка не наносит урона, но ее можно применять как растяжку или опутать одного противника, если тот провалит испытание Реакции. Если опутанное такой веревкой существо пытается колдовать, ему для успешного сотворения заклинания надо каждый раз проходить проверку концентрации СЛ 15 + круг творимого заклинания. Опутанное существо может освободиться, если успешно пройдет проверку Изворотливости со СЛ 20.

Сама веревка и ее узлы не считаются волшебными.

Это заклинание нельзя накладывать на предметы, которые несет или держит другое существо.

ОЖИВИТЬ МЕРТВЕЦОВ

Школа: некромантия [зло];
Круг: жрец 3, чародей / волшебник 4
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (оникс стоимостью минимум 25 зм за каждый КЗ будущей нежити)
Дистанция: касание
Цель: одно или несколько тел (которых коснулись)
Длит.: мгновенно
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет

Это заклинание превращает мертвые тела в скелетов или зомби (см. *«Бестиарий»*), которые подчиняются вашим устным командам. Вы можете приказать им следовать за вами или оставаться на месте и нападать на существ (любых или только определенного вида), которые туда приходят. Они остаются скелетами или зомби, пока их не уничтожат; сделать их нежитью еще раз после этого не получится. Вне зависимости от вида создаваемой нежити, сумма ее КЗ не может быть больше, чем ваш УЗ, умноженный на два. Использование заклинания *осквернение* удваивает это число.

Созданная нежить остается под вашим контролем неограниченно долго. Однако, сколько бы раз вы ни использовали это заклинание, вы не сможете одновременно контролировать больше чем 4 КЗ за каждый свой УЗ.

Если вы в какой-то момент превышаете это число, последние созданные вами скелеты и зомби остаются под вашим контролем, а вы можете выбрать, какими из ранее созданных мертвецов вы больше не управляете. Существа, которых вы контролируете при помощи черты Подчинение нежити, при этом не учитываются.

Скелеты: Их можно создавать из более-менее целых тел или из костяков — главное, чтобы сам остов был на месте. Любая плоть отваливается от такой нежити в процессе создания.

Зомби: Их можно создавать только из более-менее целых тел некогда живых существ.

ОЖИВИТЬ ПРЕДМЕТЫ

Школа: превращение;
Круг: бард 6, жрец 6
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ)
Цель: один предмет небольшого размера / 1 УЗ; см. текст
Длит.: 1 раунд / 1 УЗ
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет

Вы наделяете неодушевленные предметы из любого немагического материала способностью двигаться и подобием жизни. Каждый такой предмет готов нападать на любых существ или предметы, на которые вы указываете. Вы можете оживить один предмет небольшого или меньше размера за единицу своего УЗ либо более крупные предметы согласно следующему правилу: средний предмет считается как 2 небольших, крупный — как 4, огромный — как 8, гигантский — как 16, колоссальный — как 32. Вы можете поменять цели для живых предметов (сопутствующее действие), как если бы перенаправляли активное заклинание. Параметры живых предметов см. *в «Бестиарии»*.

Это заклинание не действует на предметы, которые носит или держит живое существо. Его можно сделать постоянным при помощи заклинания *постоянство*.

ОЖИВИТЬ РАСТЕНИЯ

Школа: превращение;
Круг: друид 7
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цель: одно растение крупного размера / 3 УЗ, либо все растения в пределах дистанции; см. текст
Длит.: 1 раунд / 1 УЗ или 1 час / 1 УЗ; см. текст
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет

Вы наделяете обычные растения способностью активно двигаться и перемещаться. Каждое такое растение сразу готово нападать на любой предмет или существо, на которое вы указываете; растения при этом считаются живыми предметами соответствующего размера. Вы можете оживить одно растение размером вплоть до крупного за каждые 3 единицы своего УЗ

либо растения большего размера согласно следующему правилу: огромное растение считается как 2 крупных, гигантское — как 4, колоссальное — как 8. Вы можете менять цели для оживших растений (сопутствующее действие), как если бы перенаправляли активное заклинание. Параметры живых предметов см. в *«Бестиарии»*; заколдованные вами растения отличаются от большинства предметов тем, что у них отсутствует параметр твердости, если они среднего размера или меньше.

Заклинание не действует на растений-чудовищ, равно как и на неживые материалы растительного происхождения.

Опутывание: Вместо вышеописанного эффекта вы можете повлиять на все растения в пределах дистанции заклинания, наделив их способностью слегка двигаться и опутывать любых существ рядом с ними. Это применение заклинания дублирует эффект заклинания *опутывание*, но длится 1 час за УЗ. УкМ не защищает от такого опутывания.

ОЖИВШИЙ ПОСОХ

Школа: превращение;
Круг: друид 7
Время сотворения: 1 раунд
Компоненты: С, Ж, Ф (боевой посох, который украшали резьбой и полировали 28 дней)
Дистанция: касание
Цель: ваш посох (которого коснулись)
Длит.: 1 час / 1 УЗ (П)
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет

Вы превращаете специально подготовленный боевой посох в существо, подобное древню огромного размера (см. *«Бестиарий»*), ростом около 24 футов.

Воткнув конец посоха в землю, вы произносите последнее слово заклинания, и ваш посох становится существом, по виду и боевым качествам очень похожим на древня. Это существо защищает вас и выполняет устные команды. Настоящим древнем он не является; в частности, он неспособен разговаривать с другими древнями или управлять деревьями. Если здоровье такого древня падает до 0 или ниже, он рассыпается в пыль, а от посоха не остается ничего. Если же древень остался жив к тому моменту, когда заклинание заканчивает действовать (или вы его прервали), посох возвращается к своему прежнему виду, и в дальнейшем его можно снова использовать для этого заклинания.

Новый древень всегда появляется полностью здоровым, даже если в прошлое свое появление он был ранен.

ОПАЛЯЮЩИЙ ЛУЧ

Школа: разрушение [огонь];
Круг: чародей / волшебник 2
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Эффект: один или несколько лучей
Длит.: мгновенное
Испытание: нет
Устойчивость к магии: да

Вы поражаете врагов огненными лучами, выпуская один луч и еще по одному за каждые 4 УЗ выше 3 (до максимума в 3 луча на 11 уровне). Лучи выпускаются одновременно; для каждого луча вам нужно совершить дистанционную атаку касанием; при успехе он наносит 4d6 урона огнем. Эти лучи можно выпустить в одну цель или в разные, но они все должны находиться не далее чем в 30 футах друг от друга.

ОПОЗНАНИЕ

Школа: прорицание;
Круг: бард 1, чародей / волшебник 1
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (вино и совиное перышко)
Дистанция: 60 футов
Область: эманация в форме конуса
Длит.: 3 раунда / 1 УЗ (П)
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет

Это заклинание работает так же, как *обнаружение магии*, но дает вам бонус +10 (усиление) к проверкам Колдовства при определении свойств волшебных предметов. Оно не позволяет опознавать артефакты.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ МИРОВОЗЗРЕНИЯ (ДОБРО)

Школа: прорицание;
Круг: жрец 1

Это заклинание работает так же, как *определение мировоззрения (зло)*, но позволяет обнаруживать ауры добрых существ, паладинов и жрецов добрых божеств, добрые заклинания и волшебные предметы. Если вы при этом являетесь злым по мировоззрению, то оказываетесь уязвимы к действию ошеломительных аур.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ МИРОВОЗЗРЕНИЯ (ЗЛО)

Школа: прорицание;
Круг: жрец 1
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, СФ
Дистанция: 60 футов
Область: эманация в форме конуса
Длит.: концентрация, до 10 мин. / 1 УЗ (П)
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет

Вы получаете способность видеть присутствие зла. От того, насколько долго вы изучаете место, отдельное существо или предмет, зависит, что именно вы узнаете.

1 раунд: Присутствие или отсутствие зла.

2 раунд: Количество злых аур (существа, предметы, заклинания) в области и сила самой мощной из них.

Если у вас доброе мировоззрение, а одна из обнаруженных аур имеет силу «ошеломительная» (см. таблицу), и при этом количество КЗ или уровень источника ауры вдвое превышает ваш

Определение мировоззрения

Существо / Предмет	Нет	Сила ауры: Слабая	Средняя	Сильная	Ошеломительная
Существо с мировоззрением* (КЗ)	4 или ниже	5–10	11–25	26–50	51 или выше
Нежить с мировоззрением (КЗ)	—	2 или ниже	3–8	9–20	21 или выше
Потустороннее существо с мировоззрением (КЗ)	—	1 или ниже	2–4	5–10	11 или выше
Жрец или паладин божества с мировоззрением** (уровень в классе)	—	1	2–4	5–10	11 или выше
Предмет или заклинание с мировоззрением (УЗ)	5 или ниже	6–10	11–15	16–20	21 или выше

*** Кроме нежити и потусторонних существ, которые пользуются соответствующими строками таблицы.**

**** Некоторые персонажи, не являясь жрецами, могут иметь ауры аналогичной силы. Это указывается в описании соответствующих классов.**

уровень персонажа, вы оказываетесь в шоке на один раунд. Заклинание при этом прекращает действовать.

3 раунд: Сила и точное местоположение каждой ауры. Если источник ауры находится вне вашей зоны видимости, то вы определяете направление, но не точное место.

Сила ауры: Зависит от вида злого существа или предмета, который вы обнаруживаете, а также от количества его КЗ, УЗ или (в случае жреца) уровня в классе. Пользуйтесь таблицей, приведенной выше; если аура попадает более чем в одну категорию, то выбирается наиболее сильная версия.

Остаточная аура: Держится некоторое время после того, как ее источник исчезнет или окажется уничтожен (например, прекратит действовать злое заклинание или злое существо погибнет). Когда вы пытаетесь использовать *определение мировоззрения (зло)*, глядя на это место, заклинание определяет силу ауры как тусклую (еще слабее, чем просто слабая). Длительность сохранения тусклой ауры зависит от ее первоначальной силы.

Сила первоначальной ауры	Длительность остаточной ауры
Слабая	1d6 раундов
Средняя	1d6 минут
Сильная	1d6 × 10 минут
Ошеломительная	1d6 дней

Животные, ловушки, яды и другие опасности злыми не являются, поэтому данное заклинание не позволяет их обнаружить. Существа с однозначно злыми намерениями определяются этим заклинанием как злые.

Каждый раунд вы можете поворачиваться, чтобы видеть ауры в другом направлении. Это заклинание позволяет видеть сквозь многие преграды, но 1 фут камня, 3 фута дерева или земли, тончайший слой свинца или 1 дюйм любого другого металла становятся для него непреодолимым препятствием.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ МИРОВОЗЗРЕНИЯ (ПРИНЦИПИАЛЬНОСТЬ)

Школа: прорицание;

Круг: жрец 1

Это заклинание работает так же, как *определение мировоззрения (зло)*, но позволяет обнаруживать ауры принципиальных существ, жрецов принципиальных божеств, принципиальные заклинания и волшебные предметы. Если вы при этом являетесь хаотичным по мировоззрению, то оказываетесь уязвимы к действию ошеломительных аур.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ МИРОВОЗЗРЕНИЯ (ХАОС)

Школа: прорицание;

Круг: жрец 1

Это заклинание работает так же, как *определение мировоззрения (зло)*, но позволяет обнаруживать ауры хаотичных существ, жрецов хаотичных божеств, хаотичные заклинания и волшебные предметы. Если вы при этом принципиальны, то оказываетесь уязвимы к действию ошеломительных аур.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ НАПРАВЛЕНИЯ

Школа: прорицание;

Круг: бард 0, друид 0

Время сотворения: 1 основное действие

Компоненты: С, Ж

Дистанция: на себя

Цель: вы сами

Длит.: мгновенное

Применив это заклинание, вы мгновенно определяете северное направление. Это работает в любых условиях, где север вообще существует (что верно не для всех планов). Вы точно чувствуете, где север, в момент сотворения заклинания, но можете снова потеряться потом, если не найдете каких-то внешних ориентиров, помогающих держать направление.

ОПУТЫВАНИЕ

Школа: превращение;

Круг: друид 1, следопыт 1

Время сотворения: 1 основное действие

Компоненты: С, Ж, СФ

Дистанция: дальняя (400 футов + 40 футов / 1 УЗ)

Область: растения в облаке радиусом 40 футов

Длит.: 1 мин. / 1 УЗ (П)

Испытание: Реакции ослабляет; см. текст

Устойчивость к магии: нет

Это заклинание заставляет траву, кустарники и иные растения опутывать существ в области действия. Все существа, которые проваливают испытание Реакции (сразу или если заходят в область действия позже), оказываются опутанными. Те, что успешно прошли испытание, могут двигаться нормально, но если они задержатся в области, то им придется проходить его еще раз в конце вашего хода. Те, кто заходит в уже заколдованную область, должны пройти его немедленно; в случае провала они прекращают на этом свое движение и становятся опутанными. Опутанные существа могут пытаться вырваться, в качестве

сопутствующего действия проходя проверку Силы или навыка Изворотливость со СЛ, равной СЛ испытания против этого заклинания. Вся область считается пересеченной местностью, пока заклинание не прекратит действовать. Если у растений в области есть колючки, то все, кто проваливает испытание Реакции или попытку вырваться, каждый раз получают 1 пункт урона. Ведущий может использовать другие дополнительные эффекты, зависящие от свойств местных растений.

ОРЛИНОЕ ВЕЛИКОЛЕПИЕ

Школа: превращение;
Круг: бард 2, жрец 2, паладин 2, чародей / волшебник 2
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р / СФ (орлиные перья или орлиный помет)
Дистанция: касание
Цель: существо (которого коснулись)
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ
Испытание: Воли отменяет (безвредно)
Устойчивость к магии: да

Существо становится более представительным и эффектным. Заклинание дает ему бонус +4 (усиление) к Харизме, обычным образом влияя на связанные с Харизмой навыки и другие параметры. Барды, паладины и чародеи (а также любые иные заклинатели, колдующие с использованием Харизмы) не получают дополнительных чар за высокое значение характеристики, но увеличивают СЛ испытаний своими заклинаниями, пока *орлиное великолепие* действует.

ОРЛИНОЕ ВЕЛИКОЛЕПИЕ, МАССОВОЕ

Школа: превращение;
Круг: бард 6, жрец 6, чародей / волшебник 6
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цель: одно существо / 1 УЗ; все в пределах 30 футов друг от друга

Это заклинание работает так же, как *орлиное великолепие*, но действует сразу на несколько существ.

ОСВЯЩЕНИЕ

Школа: разрушение [добро];
Круг: жрец 2
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (пузырек святой воды и серебряный порошок стоимостью 25 зм), СФ
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Область: эманация радиусом 20 футов
Длит.: 2 часа / 1 УЗ
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет

Это заклинание наполняет область действия позитивной энергией. СЛ сопротивления любым воздействиям позитивной энергии в этой области увеличивается на +3 (сакральный). Любая нежить в этой зоне плохо себя чувствует и получает штраф –1 ко всем атакам, урону и испытаниям. Внутри области действия заклинания невозможно создавать или призывать нежить. Если в освященном месте есть алтарь или иное постоянное сооружение, посвященное вашему божеству, пантеону или иной высшей силе, все перечисленные выше модификаторы удваиваются: +6 (сакральный) к СЛ сопротивления позитивной энергии и штраф –2 к действиям нежити в этой зоне.

Вы не можете освятить место, имеющее алтарь или иное сооружение, уже посвященное чужому божеству. Любая попытка совершить подобное *освящение* наносит этому сооружению ущерб, разрушая его связь с соответствующим божеством или высшей силой. В этом случае заклинание не дает никаких вышеописанных модификаторов, связанных с позитивной энергией и нежитью.

Освящение нейтрализует и рассеивает *осквернение*.

ОСВЯЩЕНИЕ ВОДЫ

Школа: превращение [добро];
Круг: жрец 1, паладин 1
Время сотворения: 1 минута
Компоненты: С, Ж, Р (5 фунтов серебряного порошка стоимостью 25 зм)
Дистанция: касание
Цель: склянка с водой (которой коснулись)
Длит.: мгновенное
Испытание: Воли отменяет (предмет)
Устойчивость к магии: да (предмет)

Это заклинание наполняет склянку (1 пинту) позитивной энергией, делая содержащуюся в ней обычную воду святой (см. стр. 175).

ОСКВЕРНЕНИЕ

Школа: разрушение [зло];
Круг: жрец 2
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (пузырек нечестивой воды и 5 фунтов серебряного порошка стоимостью 25 зм; все это должно разбрызгиваться и рассыпаться по области действия), СФ
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Область: эманация радиусом 20 футов
Длит.: 2 часа / 1 УЗ
Испытание: нет
Устойчивость к магии: да

Это заклинание наполняет область действия негативной энергией. СЛ сопротивления любым воздействиям негативной энергии в этой области увеличивается на +3 (нечистый). Любая нежить в этой зоне прекрасно себя чувствует и получает +1 (нечистый) ко всем атакам, урону и испытаниям. Нежить, созданная или призванная в этом месте, получает +1 ПЗ за каждую КЗ.

Если в оскверняемом месте есть алтарь или иное постоянное сооружение, посвященное вашему божеству, пантеону или иной высшей силе, все перечисленные ранее модификаторы удваиваются: +6 (нечистый) к СЛ сопротивления негативной энергии, +2 (нечистый) к атакам, урону и испытаниям у нежити, +2 ПЗ за каждую КЗ нежити, созданной или призванной в этой зоне. Кроме того, применение заклинания *оживить мертвецов* в оскверненном месте удваивает их возможное количество (т. е. позволяет поднять 4 КЗ за УЗ, а не 2 КЗ за УЗ).

Вы не можете осквернить место, имеющее алтарь или иное сооружение, посвященное чужому божеству. Попытка совершить *осквернение* наносит этому сооружению ущерб, разрушая его связь с соответствующим божеством или высшей силой. В этом случае заклинание не дает никаких описанных ранее модификаторов, связанных с негативной энергией и нежитью.

Осквернение нейтрализует и рассеивает *освящение*.

ОСКВЕРНЕНИЕ ВОДЫ

Школа: некромантия [зло];
Круг: жрец 1
Время сотворения: 1 минута
Компоненты: С, Ж, Р (5 фунтов серебряного порошка стоимостью 25 зм)
Дистанция: касание
Цель: склянка воды (которой коснулись)
Длит.: мгновенное
Испытание: Воли отменяет (предмет)
Устойчивость к магии: да (предмет)

Это заклинание заряжает склянку (1 пинту) воды негативной энергией, превращая содержимое в нечестивую воду (см. главу 6). Нечестивая вода наносит урон добрым потусторонним существам, подобно тому как святая вода наносит урон нежити и злым потусторонним существам.

ОСЛАБЛЯЮЩИЙ ЛУЧ

Школа: некромантия;
Круг: чародей / волшебник 1
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Эффект: луч
Длит.: 1 раунд / 1 УЗ
Испытание: Стойкости ½ урона
Устойчивость к магии: да

С вашей руки срывается яркий луч; вам надо попасть им в цель, совершив дистанционную атаку касанием. В случае успеха цель получает штраф к Силе, равный 1d6+1 за 2 УЗ (максимум 1d6+5). Значение Силы не может упасть от этого ниже 1; успешное испытание Стойкости уменьшает штраф вдвое. Подобные штрафы не складываются, применяется только наиболее высокий из имеющихся.

ОСТАНОВКА ВРЕМЕНИ

Школа: превращение;
Круг: чародей / волшебник 9
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С
Дистанция: на себя
Цель: вы сами
Длит.: 1d4+1 раунд; см. текст

Это заклинание останавливает время для всех, кроме вас. Вы ускоряетесь настолько, что все вокруг кажутся вам неподвижными, хотя на самом деле они двигаются как обычно. У вас появляется дополнительно 1d4+1 раундов времени. На вас при этом могут воздействовать обычный и магический огонь, холод, газ и т. д. Пока работает *остановка времени*, другие существа неуязвимы к вашим атакам и заклинаниям — вы не можете назначить их своей целью. Заклинания, действующие на области и имеющие длительность больше, чем оставшаяся длительность *остановки времени*, начинают действовать как обычно, как только *остановка времени* заканчивается. Большинство заклинателей использует эти чары, чтобы укрепить свою защиту, призвать союзников или сбежать. Вы неспособны ничего сделать с предметами, находящимися у существ, живущих в обычном времени, но можете воздействовать на предметы, лежащие сами по себе.

Пока длится *остановка времени*, вас невозможно обнаружить. Вы неспособны входить в *поле антимагии* во время действия этого заклинания.

ОСТРОЕ ЛЕЗВИЕ

Школа: превращение;
Круг: чародей / волшебник 3
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цели: один предмет оружия или 50 единиц боеприпасов, собранных кучно в момент сотворения заклинания
Длит.: 10 мин. / 1 УЗ
Испытание: Воли отменяет (безвредно, предмет)
Устойчивость к магии: да (безвредно, предмет)

Это заклинание делает оружие сверхъестественно острым, увеличивая его шансы нанести особенно опасные ранения. От этого диапазон критического удара удваивается: диапазон 20 превращается в 19–20, диапазон 19–20 — в 17–20, а диапазон 18–20 — в 15–20. Это заклинание можно накладывать только на колющее и режущее оружие. В случае стрел или болтов заклинание прекращает действовать для каждого из них после промаха или попадания; сюрикены с точки зрения этого заклинания считаются стрелами. Эффекты, увеличивающие диапазон критического удара (например, свойство оружия *острое* или черта Улучшенный критический удар), не складываются друг с другом. Это заклинание нельзя применить к естественному оружию вроде когтей.

ОТКРЫВАНИЕ / ЗАКРЫВАНИЕ

Школа: превращение;
Круг: бард 0, чародей / волшебник 0
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Ф (латунный ключ)
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цель: предмет весом до 30 фунтов или врата, которые можно открывать и закрывать
Длит.: мгновенное
Испытание: Воли отменяет (предмет)
Устойчивость к магии: да (предмет)

Вы можете открыть или закрыть (по желанию) дверь, сундук, коробку, окно, сумку, бутылку, бочонок и т. д. Если что-то мешает это сделать (например, замок или засов), заклинание не

срабатывает. Кроме того, оно применимо только к предметам весом до 30 фунтов, поэтому особенно крупные двери и сундуки могут быть ему не под силу.

ОТЛОЖЕННЫЙ ОГНЕННЫЙ ШАР

Школа: разрушение [огонь];
Круг: чародей / волшебник 7
Длит.: 5 раундов или меньше; см. текст

Это заклинание работает так же, как *огненный шар*, но оно мощнее и может взрываться с задержкой до 5 раундов после сотворения, нанося при этом 1d6 урона за единицу вашего УЗ (максимум 20d6). При сотворении заклинания вы создаете сияющую бусину, которая может взорваться мгновенно или через некоторое время (до пяти раундов). Длительность задержки вы выбираете в момент сотворения заклинания, и в дальнейшем это время остается неизменным, если только кто-то не коснется бусины. Бусину можно бросать как метательное оружие (шаг дистанции 10 футов); это можете сделать как вы, так и кто-то другой. Если взять в руки бусину за 1 раунд до ее взрыва, то с вероятностью 25% она взрывается тут же, в руках.

ОТПОВЕДЬ

Школа: очарование (принуждение) [ужас, разум];
Круг: жрец 1
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, СФ
Дистанция: 50 футов
Область: взрыв радиусом 50 футов с центром на вас
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ
Испытание: Воли отменяет
Устойчивость к магии: да

Отповедь внушает вашим противникам страх и сомнения. Каждое существо в области действия получает штраф –1 к атакам и испытаниям против ужаса.

Отповедь нейтрализует и рассеивает *благословение*.

ОТРАЖЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Школа: преграждение;
Круг: чародей / волшебник 7
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р / СФ (маленькое серебряное зеркало)
Дистанция: на себя
Цель: вы сами
Длит.: пока не будет исчерпано или 10 мин. / 1 УЗ

Все направленные на вас заклинания и псевдозаклинания оборачиваются на своего создателя. Это действует только на чары, направленные прицельно на вас: заклинаний, создающих эффект или действующих на область, это не касается. *Отражение заклинаний* также не отражает заклинания с дистанцией «касание». Оно способно отразить заклинания с общей суммой кругов в диапазоне 7–10 (1d4+6); точное их количество ведущий определяет втайне. Если на вас направляют заклинание высокого круга и оно не помещается в оставшийся лимит поглощения вашего отражающего заклинания, то заклинание отражается частично. Вычтите оставшийся потенциал вашего защитного заклинания из реального круга заклинания, направленного против вас, затем разделите результат на круг заклинания, чтобы определить, какая доля его попала в вас. Если заклинание наносит урон, вы и его творец пропорционально делите этот урон. Если эффект не сводится к урону, каждый из вас имеет пропорциональный шанс оказаться тем, на кого заклинание подействует. Если и вы, и создатель заклинания защищены *отражением заклинаний*, возникает резонанс. Бросьте d%, чтобы определить его эффекты.

d%	Эффект
01–70	Заклинание просто рассеивается
71–80	Заклинание действует на вас обоих в полной мере
81–97	Оба отражающих эффекта прекращают действовать на 1d4 минуты
98–100	Вы оба проваливаетесь на другой план через разрыв в реальности

ОТТАЛКИВАНИЕ ДЕРЕВА

Школа: превращение;
Круг: друид 6
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: 60 футов
Область: 60-футовая эманация в форме линии, идущая от вас
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ (П)
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет

Это заклинание порождает волны невидимой энергии, которые катятся от вас, отталкивая все деревянные предметы на пути, вплоть до пределов дистанции заклинания. Оно не действует на прикрепленные к месту деревянные предметы более 3 дюймов в диаметре — только на свободно лежащие или стоящие. Предметы размером до трех дюймов и меньше, прикрепленные к месту, ломаются, и заклинание уносит их щепки. Предметы летят прочь со скоростью 40 футов в раунд; деревянные щиты, древковое оружие и стрелы тащат с собой своих владельцев. Существо может выпустить вещь из рук, чтобы не улететь за ней; чтобы бросить таким образом щит (свободное действие), надо сперва отстегнуть его (сопутствующее действие). Если попытаться опереться о копье, чтобы им затормозить, оно ломается. Все это касается в том числе волшебных вещей с деревянными частями; *поле антимагии* служит препятствием для этого эффекта.

Энергетические волны продолжают отталкивать предметы, пока заклинание действует. Заклинание остается на том месте, где было сотворено, — вы после сотворения можете передвигаться, никак не влияя на его работу.

ОТТАЛКИВАНИЕ КАМНЯ И МЕТАЛЛА

Школа: преграждение [земля];
Круг: друид 8
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж

Дистанция: 60 футов
Область: 60-футовая линия, идущая от вас
Длит.: 1 раунд / 1 УЗ (П)
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет

Это заклинание порождает волны невидимой энергии, которые катятся от вас, отталкивая все металлические или каменные предметы на пути, вплоть до пределов дистанции заклинания. Оно не действует на прикрепленные к месту каменные и металлические предметы более 3 дюймов в диаметре, а также на отдельные предметы весом более 500 фунтов. Все остальное, включая живые предметы, булыжники и существ в металлических доспехах, отлетает прочь. Предметы размером до трех дюймов и меньше, прикрепленные к месту, гнутся и ломаются, и заклинание уносит их обломки. Предметы летят или откатываются со скоростью 40 футов в раунд; металлические доспехи, мечи и т. п. тащат с собой своих владельцев; это касается в том числе волшебных вещей с металлическими частями. *Поле антимагии* служит препятствием для этого эффекта. Существо может выпустить вещь из рук, чтобы не улететь за ней; чтобы бросить таким образом щит (свободное действие), надо сперва отстегнуть его (сопутствующее действие).

Энергетические волны продолжают отталкивать предметы, пока заклинание действует. Заклинание остается на том месте, где было сотворено, вы же после сотворения можете передвигаться, никак не влияя на его работу.

ОТТОРЖЕНИЕ

Школа: прегражденне;
Круг: жрец 7, чародей / волшебник 6
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Ф / СФ (две статуэтки собак общей стоимостью 50 зм)
Дистанция: до 10 футов / 1 УЗ
Область: эманация с вами в центре радиусом до 10 футов / 1 УЗ
Длит.: 1 раунд / 1 УЗ (П)
Испытание: Воли отменяет
Устойчивость к магии: да

Вас окружает невидимое передвигающееся вместе с вами поле, которое не дает никому к вам подойти. При сотворении заклинания вы решаете, насколько зона его действия велика (в пределах возможностей своего УЗ). Все существа, находящиеся в этом поле или пытающиеся войти в него, должны пройти испытание Воли; при провале они не могут приближаться к вам до окончания действия заклинания. В остальном поле не ограничивает действия существ: они могут драться с кем-то еще, стрелять в вас, пользоваться заклинаниями и т. д. Если вы приблизитесь к существу, которое не подпускаете, ничего не происходит: этим вы не отталкиваете его назад, и оно имеет право вступить с вами в ближний бой, если вы подойдете достаточно близко. Если существо под воздействием этого заклинания сначала отойдет подальше, а потом снова попытается к вам приблизиться, оно не сможет этого сделать, пока заклинание действует.

ОТУПЛЯЮЩЕЕ КАСАНИЕ

Школа: очарование (принуждение) [разум];
Круг: чародей / волшебник 2
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: касание
Цель: одно живое существо (которого коснулись)
Длит.: 10 мин. / 1 УЗ
Испытание: нет
Устойчивость к магии: да

Одним прикосновением вы снижаете умственные способности существа. Предприняв успешную атаку касанием в ближнем бою, вы налагаете штраф –1d6 на Интеллект, Мудрость и Харизму существа. Значение характеристик при этом не может упасть ниже 1.

В результате ваша жертва может потерять способность применять все или некоторые заклинания, если ключевая характеристика упала ниже минимума, необходимого для применения чар определенного круга.

ОХРАННЫЕ ЧАРЫ

Школа: прегражденне;
Круг: чародей / волшебник 6
Время сотворения: 30 минут
Компоненты: С, Ж, Р (благовония, немного серы и масла, веревочка с узелками и немного крови), Ф (маленький серебряный жезл)
Дистанция: внутри защищаемой области
Область: до 200 кв. футов / 1 УЗ (Ф)
Длит.: 2 часа / 1 УЗ (П)
Испытание: см. текст
Устойчивость к магии: см. текст

Это могущественное заклинание обычно используется для защиты крепостей. Оно охраняет область в 200 квадратных футов за УЗ, высотой до 20 футов и любой формы; вы даже можете распределить область действия на несколько этажей здания. Вы должны находиться внутри области, чтобы наложить заклинание.

Охранные чары дают следующие эффекты.

Туман: Туман наполняет все коридоры, мешая видеть далее чем на 5 футов даже с помощью ночного зрения. Любое существо на расстоянии 5 футов считается плохо видимым (вероятность промаха 20%); существа, находящиеся дальше 5 футов, считаются полностью невидимыми (вероятность промаха 50%, зрение бесполезно для обнаружения цели). Испытание: нет. УкМ: нет.

Мистический замок: Все двери в защищенной области закрываются на *мистические замки*. Испытание: нет. УкМ: нет.

Паутина: Все лестницы в области действия заклинания покрываются такой же паутиной, как от заклинания *паутина*. Если ее сжечь или разрезать, она вырастает обратно в течение 10 минут, пока *охранные чары* действуют. Испытание: Реакция отменяет (см. текст заклинания *паутина*). УкМ: нет.

Замешательство: В местах, где можно выбрать направление движения — на любых развилках, — действует слабый, похожий на *замешательство* эффект. Любые проходящие там существа

в 50% случаев идут в направлении, ровно противоположном тому, в котором пытаются идти. Это эффект, действующий на разум. Испытание: нет. УкМ: да.

Скрытые двери: Одна дверь за УЗ маскируется *немым образом* и выглядит как простая стена. Испытание: Воли разоблачает (при взаимодействии). УкМ: нет.

Кроме этого, вы можете выбрать еще один из следующих пяти эффектов.

1. *Пляшущие огоньки* в четырех коридорах. Вы можете назначить им простую программу, по которой они движутся, пока действуют *охранные чары*. Испытание: нет. УкМ: нет.
2. *Волшебный рот* в двух местах. Испытание: нет. УкМ: нет.
3. *Смрадное облако* в двух местах. Вы сами выбираете их местоположение; если что-либо их развеивает, то *смрадные облака* снова появляются через 10 минут, пока *охранные чары* действуют. Испытание: Стойкости отменяет (см. текст заклинания *смрадного облака*). УкМ: нет.
4. *Порыв ветра* в одном коридоре или комнате. Испытание: Стойкости отменяет. УкМ: да.
5. *Внушение*. Вы выбираете в области действия один квадрат 5×5 футов; любое вошедшее в эту зону существо получает мысленное *внушение*. Испытание: Воли отменяет. УкМ: да.

Вся защищенная зона излучает сильную магию школы преграждения. *Рассеивание магии* может в случае успеха снять только один из вышеперечисленных эффектов, если направлено прицельно на него. Успешное *магическое разъединение* снимает *охранные чары* полностью.

ОЧИЩЕНИЕ ЕДЫ И ПИТЬЯ

Школа: превращение;
Круг: жрец 0, друид 0
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: 10 футов
Цель: 1 куб. фут / 1 УЗ загрязненной воды и пищи
Длит.: мгновенное
Испытание: Воли отменяет (предмет)
Устойчивость к магии: да (предмет)

Это заклинание очищает подпорченную, подгнившую, зараженную, отравленную или загрязненную пищу и воду, делая ее пригодной для употребления. От последующей порчи заклинание не защищает. Нечестивая вода и тому подобные субстанции от этого заклинания портятся, но оно не действует на существ любого типа, а также на волшебные зелья. Галлон воды весит 8 фунтов. Один кубический фут воды содержит примерно 8 галлонов и весит около 60 фунтов.

ПАЛЕЦ СМЕРТИ

Школа: некромантия (смерть);
Круг: друид 8, чародей / волшебник 7
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цель: существо
Длит.: мгновенное
Испытание: Стойкости ослабляет
Устойчивость к магии: да

Это заклинание мгновенно наносит 10 урона за единицу вашего УЗ. Если жертва успешно проходит испытание Стойкости, то вместо этого получает только 3d6 урона +1 за единицу УЗ. Это означает, что жертва может умереть от полученных ранений, даже если пройдет испытание.

ПАЛЯЩИЙ СВЕТ

Школа: разрушение;
Круг: жрец 3
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ)
Эффект: луч
Длит.: мгновенное
Испытание: нет
Устойчивость к магии: да

Вы выпускаете из своей ладони луч, подобный солнечному. Если вы попали в кого-то дистанционной атакой касанием, ваша цель получает 1d8 урона за 2 УЗ (максимум 5d8). Нежить получает 1d6 урона за единицу УЗ (максимум 10d6), а если она особенно уязвима к яркому свету — то 1d8 урона за единицу УЗ (максимум 10d8). Конструкция или неодушевленный предмет получают всего 1d6 урона за 2 УЗ (максимум 5d6).

ПАМЯТЬ ВОЛШЕБНИКА

Школа: превращение;
Круг: волшебник 6
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: на себя
Цель: вы сами
Длит.: мгновенное

Вы мгновенно подготавливаете любое заклинание 5 или ниже круга, которым уже пользовались в течение последних 24 часов. Заклинание оказывается у вас в голове, как если бы вы подготовили его обычным образом. Если для этого заклинания нужны реагенты, они понадобятся для его сотворения, как обычно.

ПАРАЛИЧ (ГУМАНОИД)

Школа: очарование (принуждение) [разум];
Круг: бард 2, жрец 2, чародей / волшебник 3
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Ф / СФ (маленький прямой кусочек железа)
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ)
Цель: один гуманоид
Длит.: 1 раунд / 1 УЗ (П); см. текст
Испытание: Воли отменяет; см. текст
Устойчивость к магии: да

Жертва этого заклинания оказывается парализована и замирает на месте; она может дышать, но не говорить или действовать. Каждый раунд она может в свой ход еще раз попробовать

пройти испытание, чтобы прекратить эффект; это действие требует полного раунда и не провоцирует внеочередных атак. Парализованное летающее существо не может махать крыльями и падает; плавающее не может грести и тонет.

ПАРАЛИЧ (ГУМАНОИД), МАССОВЫЙ

Школа: очарование (принуждение) [разум];
Круг: чародей / волшебник 7
Цель: один или больше гуманоидов, все в пределах 30 футов друг от друга

Это заклинание работает так же, как *паралич (гуманоид)*, кроме указанных выше различий.

ПАРАЛИЧ (ЖИВОТНОЕ)

Школа: очарование (принуждение) [разум];
Круг: друид 2, следопыт 2
Компоненты: С, Ж
Цель: одно животное

Это заклинание работает так же, как *паралич (гуманоид)*, но действует только на животных.

ПАРАЛИЧ (ЧУДОВИЩЕ)

Школа: очарование (принуждение) [разум];
Круг: бард 4, чародей / волшебник 5
Компоненты: С, Ж, Р / СФ (брусок прочного металла размером с гвоздь)
Цель: одно живое существо

Это заклинание работает так же, как *паралич (гуманоид)*, но действует на любое живое существо, если оно проваливает испытание Воли.

ПАРАЛИЧ (ЧУДОВИЩЕ), МАССОВЫЙ

Школа: очарование (принуждение) [разум];
Круг: чародей / волшебник 9
Цель: одно или несколько существ, все в пределах 30 футов друг от друга

Это заклинание работает так же, как *паралич (гуманоид)*, но действует на нескольких живых существ, если они проваливают испытание Воли.

ПАРЯЩИЙ ДИСК

Школа: разрушение [сила];
Круг: чародей / волшебник 1
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (капля ртути)
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Эффект: круг силы диаметром 3 фута
Длит.: 1 час / 1 УЗ
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет

Вы создаете слегка вогнутый круг из чистой силы, который следует за вами и возит грузы. Диск имеет 3 фута в диаметре и 1 дюйм глубины в центре. Он способен держать 100 фунтов груза за УЗ; на него помещается всего два галлона жидкости. Диск парит примерно в трех футах над землей, не поднимаясь и не опускаясь. Он плывет горизонтально, держась в рамках дистанции заклинания от вас и следуя за вами, пока вы движетесь с вашей обычной скоростью. Если его специально не направлять, он держится в 5 футах от вас. По окончании длительности заклинания диск исчезает; он также исчезает, если вы уходите от него за пределы дистанции заклинания или пытаетесь поднять диск выше трех футов от поверхности. Когда диск исчезает, весь его груз падает.

ПАУТИНА

Школа: воплощение (созидание);
Круг: чародей / волшебник 2
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (паутина)
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ)
Эффект: паутина в радиусе 20 футов (облако)
Длит.: 10 мин. / 1 УЗ (П)
Испытание: Реакции отменяет; см. текст
Устойчивость к магии: нет

При помощи этого заклинания вы создаете переплетенную массу липких нитей, которые удерживают всех, кто в них попадается. По действию они похожи на обычную паутину, но гораздо больше и прочнее. Их необходимо прикрепить к двум или более твердым противоположным поверхностям, иначе они обваливаются и исчезают. Попавшие в *паутину* существа оказываются захвачены липкими нитями; тех, кто пытается атаковать их из-за границ паутины, это не касается. Все существа в области действия заклинания должны пройти испытание Реакции; при успехе они остаются внутри паутины, но не прилипают. При провале существо считается взятым в захват, но оно может вырваться, пройдя в качестве основного действия проверку боевого маневра или Изворотливости со СЛ, равной СЛ испытания заклинанием. Вся покрытая *паутиной* область считается пересеченной местностью. Движущиеся сквозь нее должны проходить в качестве части сопутствующего действия проверку боевого маневра или Изворотливости (СЛ равна СЛ испытания заклинанием). При провале они прекращают перемещаться на ближайшей на их маршруте клетке *паутины* и оказываются захвачены ей. Если между вами и противником есть хотя бы 5 футов *паутины*, она дает вам укрытие; если хотя бы 20 футов — полное укрытие.

Паутина может гореть; с *огненным* оружием сквозь нее можно прорубиться без усилий. Любой коснувшийся *паутины* огонь поджигает ее и уничтожает по пятифутовому участку за раунд. Все существа, попавшие в горящую *паутину*, получают 2d4 урона огнем.

Паутину можно сделать постоянной с помощью заклинания *постоянство*. Поврежденная (но неуничтоженная) постоянная *паутина* восстанавливается за 10 минут.

ПАУЧЬИ ЛАПЫ

Школа: превращение;
Круг: друид 2, чародей / волшебник 2
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (живой паук)
Дистанция: касание

Цель: существо (которого коснулись)
Длит.: 10 мин. / 1 УЗ
Испытание: Воли отменяет (безвредно)
Устойчивость к магии: да (безвредно)
Заколдованный может карабкаться по вертикальным поверхностям и потолкам, как паук; для этого его руки должны быть свободны. Он получает базовую скорость лазания 20 футов и +8 (народ) к проверкам Лазания; ему также не требуется предпринимать проверки Лазания, чтобы двигаться по вертикальным или горизонтальным поверхностям (даже вверх ногами). *Паучьи лапы* сохраняют существу его модификатор Ловкости к КБ при лазании, а атакующие его противники не получают бонусов. Однако существо не может бежать, пока занимается лазанием.

ПЕРВАЯ ПОМОЩЬ

Школа: воплощение (исцеление);
Круг: жрец 0, друид 0
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цель: одно живое существо
Длит.: мгновенное
Испытание: Воли отменяет (безвредно)
Устойчивость к магии: да (безвредно)
Вы направляете это заклинание на живое существо, имеющее –1 или меньше ПЗ. Оно автоматически стабилизируется и перестает терять ПЗ. Если позже ему будет нанесен урон, оно снова окажется при смерти.

ПЕРЕНАПРАВЛЕНИЕ

Школа: иллюзия (морок);
Круг: бард 2, чародей / волшебник 2
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цель: одно существо или предмет размером до куба 10×10×10 футов
Длит.: 1 час / 1 УЗ
Испытание: нет или Воли отменяет; см. текст
Устойчивость к магии: нет
С помощью этого заклинания вы обманываете чары школы прорицания, которые позволяют видеть ауры (*выявление лжи, определение мировоззрения, обнаружение магии* и т. д.). Творя это заклинание, вы выбираете любой другой объект в пределах дистанции чар. Пока заклинание работает, для всевозможной магии в качестве определяемого вместо существа, на которого наложено *перенаправление*, предстает тот самый второй объект; ни тот ни другой не проходят испытания, чтобы избежать эффекта. Заклинания предоставляют информацию, соответствующую параметрам второго объекта, а не прикрытого иллюзией, если только заклинатель не пройдет успешную проверку УЗ. Так, вы можете заставить все заклинания видеть вместо себя дерево, бывшее поблизости во время сотворения чар: оно определяется как не злое, не лгущее, нейтральное по мировоззрению и т. д. Заклинание не влияет на иные типы прорицаний, такие как *предвидение, чтение мыслей, ясновидение / яснослышание* и т. д.

ПЕСНЬ РАЗДОРА

Школа: очарование (принуждение) [разум, звук];
Круг: бард 5
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ)
Область: существа в радиусе 20 футов (облако)
Длит.: 1 раунд / 1 УЗ
Испытание: Воли отменяет
Устойчивость к магии: да
Под действием этого заклинания все бросаются друг на друга, а не на врагов. Каждый раунд заколдованное существо в 50% случаев атакует ближайшую к нему цель (бросайте d% отдельно за каждое существо в начале каждого хода). Те, кто не накидываются на ближайшую цель, действуют как хотят. Те, кто вынужден под действием *песни раздора* атаковать ближайшее существо, применяют свои самые эффективные и смертоносные средства, но они не трогают существ, лежащих без сознания.

ПИР ГЕРОЕВ

Школа: воплощение [созидание];
Круг: бард 6, жрец 6
Время сотворения: 10 минут
Компоненты: С, Ж, СФ
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Эффект: пир для одного существа / 1 УЗ
Длит.: 1 час плюс 12 часов; см. текст
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет
Вы устраиваете роскошный пир, создавая для него стол, стулья, приборы, еду и питье. Потребление еды занимает один час, и только по окончании этого процесса проявляются полезные эффекты заклинания. Каждое пившее нектар на этом пиру существо излечивается от дезориентации и тошноты, получает все преимущества заклинаний *нейтрализации яда* и *исцеления от болезней*, а также 1d8 временных ПЗ + 1 за 2 УЗ (максимум +10). Еда пира, амброзия, дает каждому существу бонус +1 (боевой дух) к атакам и испытаниям Воли, а также +4 (боевой дух) к испытаниям против яда и ужаса. Это длится 12 часов.

Если пир по любой причине прерывается, заклинание развеивается и не приносит пользы.

ПИРОТЕХНИКА

Школа: превращение;
Круг: бард 2, чародей / волшебник 2
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (один источник огня)
Дистанция: дальняя (400 футов + 40 футов / 1 УЗ)
Цель: один источник огня, размером до куба 20×20×20 футов

Длит.: 1d4+1 раунд или 1d4+1 раунд после того, как существа выйдут из дыма; см. текст
Испытание: Воли отменяет или Стойкости отменяет, см. текст
Устойчивость к магии: да или нет; см. текст
Пиротехника делает из огня ослепительный фейерверк или облако дыма по вашему выбору. Сам источник огня при этом гаснет, если только он размером не больше куба 20×20×20; если он больше, то гаснет только частично. Магические огни не гаснут, но если в качестве источника огня использовалось огненное существо, оно получает 1 пункт урона за единицу вашего УЗ.

Фейерверк: Эта версия заклинания создает мгновенный взрыв из множества ярких цветных огней. При этом существа в пределах 120 футов от источника слепнут на 1d4+1 раунда (успешное испытание Воли позволяет избежать эффекта), если огонь на их линии видимости. УкМ отменяет слепоту.

Облако дыма: На месте огня появляется облако удушливого дыма, распространяющееся на 20 футов во всех направлениях и висящее 1 раунд за УЗ. Любое зрение, включая ночное, в дыму бесполезно. Существа в дыму получают штраф –4 к Силе и Ловкости (успешное испытание Стойкости позволяет избежать эффекта). Этот эффект держится 1d4+1 раунд после того, как дым рассеется или существо из него выйдет. УкМ от этого не помогает.

ПЛАВНОЕ ПАДЕНИЕ

Школа: превращение;
Круг: бард 1, чародей / волшебник 1
Время сотворения: 1 прерывающее действие
Компоненты: С
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цель: один падающий предмет или существо среднего размера или меньше / 1 УЗ; все находятся на расстоянии не более 20 футов друг от друга
Длит.: до приземления или 1 раунд / 1 УЗ
Испытание: Воли отменяет (безвредно) или Воли отменяет (предмет)
Устойчивость к магии: да (предмет)
Плавное падение уменьшает скорость, с которой падают существа или предметы, до 60 футов за раунд, что эквивалентно скорости падения с высоты в несколько футов. Упавшие не получают урона при приземлении, если оно происходит, пока длится заклинание. По окончании действия заклинания предметы и существа снова начинают падать с обычной скоростью. Заклинание действует на одно или более существ (или предметов) среднего и менее размера, включая их снаряжение и одежду, вплоть до максимальной нагрузки. Крупные существа и предметы считаются как 2 средних, огромные — как 4 средних и т. д.

Это заклинание не действует на метательные снаряды, летящие в результате выстрела или броска. Если заклинание направляется на падающий предмет, то он наносит половину обычного вреда и без модификаторов за высоту падения.

Плавное падение действует только на свободно падающие предметы. Оно никак не влияет на удар меча, а также летящее либо атакующее с разбега существо.

ПЛАНАРНЫЙ ПЕРЕХОД

Школа: воплощение (телепортация);
Круг: жрец 5, чародей / волшебник 7
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Ф (камертон с тоном, соответствующим тому плану, на который собираются предпринять путешествие)
Дистанция: касание
Цель: существо (которого коснулись) или до восьми добровольцев, взявшихся за руки
Длит.: мгновенное
Испытание: Воли отменяет
Устойчивость к магии: да
Вы перемещаете себя или другое существо на иной план или в другое измерение; взявшись за руки, можно переместиться группой до восьми человек. Это заклинание почти никогда не приводит точно в желаемое место. С Материального плана вы можете попасть на любой другой, но в 5—500 милях (5d%) от выбранного места назначения. *Планарный переход* перемещает существ мгновенно и на этом прекращает действовать; чтобы отправиться назад, нужны какие-то иные средства (например, новый *планарный переход*).

ПЛОТНЫЙ ТУМАН

Школа: воплощение (созидание);
Круг: чародей / волшебник 4
Компоненты: С, Ж, Р (толченые бобы и копыто животного)
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ
Устойчивость к магии: нет
Это заклинание работает так же, как *облако тумана*, но оно не просто мешает видеть: *плотный туман* столь густ, что мешает двигаться. В нем все перемещаются вдвое медленнее обычного и получают штраф –2 к атакам и урону в ближнем бою. Применять дистанционное оружие в *плотном тумане* невозможно (магических лучей это не касается). Все, что упало в область *плотного тумана*, замедляется, снижая урон от падения на 1d6 за каждые 10 футов тумана, которые пролетело. В *плотном тумане* нельзя делать широкий шаг. Эффекты *плотного тумана* не складываются с другими аналогичными с точки зрения замедления и штрафов к атакам и урону.

В отличие от обычного тумана, этот может развеять только крепкий ветер (31 миля в час); он делает это за 1 раунд.

Плотный туман можно сделать постоянным при помощи заклинания *постоянство*. Постоянный *плотный туман*, развеянный ветром, восстанавливается за 10 минут.

ПЛЯШУЩИЕ ОГОНЬКИ

Школа: разрушение (свет);
Круг: бард 0, чародей / волшебник 0
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ)
Эффект: до четырех огоньков, все в зоне радиусом 10 футов
Длит.: 1 минута (П)

Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет
В зависимости от выбранного варианта заклинания вы создаете одно из трех: от одного до четырех огней, напоминающих фонари или факелы (и дающих примерно такое же освещение); или четыре шарика света, напоминающих блуждающие огоньки; или один мерцающий человекообразный силуэт. *Пляшущие огоньки* должны оставаться в единой зоне радиусом 10 футов, но в остальном могут двигаться, как вы захотите: вперед, назад, вверх, вниз, прямо, зигзагами и т. д. Огоньки летают со скоростью 100 футов в раунд. Если они по любым причинам оказываются на пределами дистанции заклинания от вас, то гаснут.

Вы можете поддерживать только одно заклинание *пляшущие огоньки* единовременно. Как только вы создаете новые огоньки, любые прежние немедленно исчезают. Если вы делаете это заклинание постоянным, то постоянные огоньки считаются отдельно и к ним это ограничение не относится.

Пляшущие огоньки можно сделать постоянными с помощью заклинания *постоянство*.

ПОВРЕЖДЕНИЕ

Школа: некромантия;
Круг: жрец 6
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: касание
Цель: существо (которого коснулись)
Длит.: мгновенное
Испытание: Воли ½ урона; см. текст
Устойчивость к магии: да
Повреждение наносит существу удар негативной энергией, дающий 10 пунктов урона за единицу УЗ (до максимума в 150 пунктов на 15 уровне). Если существо успешно проходит испытание, *повреждение* наносит половину урона. Оно не может понизить ПЗ существа ниже 1.

Для нежити *повреждение* работает как *излечение*.

ПОГИБЕЛЬ

Школа: некромантия (ужас, разум);
Круг: жрец 1
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, СФ
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ)
Цель: одно живое существо
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ
Испытание: Воли отменяет
Устойчивость к магии: да
Заклинание наполняет свою жертву страхом; она считается потрясенной в течение одной минуты за единицу УЗ.

ПОГРЕБАЛЬНЫЙ ЗВОН

Школа: некромантия (смерть, зло);
Круг: жрец 2
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: касание
Цель: одно живое существо (которого коснулись)
Длит.: мгновенное / 10 минут за КЗ существа; см. текст
Испытание: Воли отменяет
Устойчивость к магии: да
Вы собираете остатки жизни умирающего и используете их для обретения силы. При сотворении заклинания вы касаетесь живого существа, имеющего в этот момент -1 или меньше ПЗ. Если существо проваливает испытание Воли, то оно умирает, а вы получаете 1d8 временных ПЗ и +2 (усиление) к Силе. Кроме того, ваш УЗ увеличивается на 1, что влияет на все параметры, определяемые УЗ, но не дает вам доступа к новым заклинаниям. Эффект длится 10 минут за каждую КЗ умершего существа.

ПОДЧИНЕНИЕ ГУМАНОИДА

Школа: очарование (принуждение) [разум];
Круг: бард 4, чародей / волшебник 5
Время сотворения: 1 раунд
Компоненты: С, Ж
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цель: один гуманоид
Длит.: 1 день / 1 УЗ
Испытание: Воли отменяет
Устойчивость к магии: да
Вы можете управлять действиями любого гуманоида при помощи телепатической связи, которую устанавливаете с его разумом. Если вы с гуманоидом говорите на одном языке, то вы можете заставить его сделать практически все что угодно в пределах его способностей. Если он не говорит на вашем языке, то вы можете передавать только простейшие приказы вроде «подойди», «ступай туда», «сражайся» или «стой спокойно». Вы не видите глазами гуманоида и не слышите его ушами, но получаете примерное представление о том, что он испытывает. Он не может отвечать вам телепатически.

После того как вы отдали подчиненному существу приказ, оно бросается его выполнять, забросив все остальные дела, не включая необходимые для повседневного выживания (вроде сна, еды и т. д.). Эта узкая направленность действий позволяет окружающим пройти проверку Проницательности со СЛ 15 (а не обычные 25), чтобы заметить в поведении существа что-то неладное (см. описание навыка Проницательность). Изменить приказ или отдать новую команду — сопутствующее действие. Полностью сконцентрировавшись на заклинании (основное действие), вы узнаете все, что существо воспринимает органами чувств, но в виде его собственных впечатлений. Напрямую смотреть его глазами вы не можете, но общее представление о происходящем таким образом получаете.

Существа сопротивляются подобному контролю, и если они вынуждены делать что-то, противоречащее их природе, то получают шанс снова пройти испытание с бонусом +2. Явно самоубийственные приказы не выполняются. После установления контроля

дистанция между вами и существом ничем не ограничена, пока вы с ним находитесь на одном плане; видеть подчиненного вам необязательно. Если вы не тратите хотя бы 1 раунд в день, чтобы сконцентрироваться на заклинании, персонаж получает новый шанс пройти испытание, чтобы избавиться от контроля.

Защита от зла или иное подобное заклинание может помешать вам управлять существом или использовать телепатическую связь, пока она работает, но не снимает эффектов заклинания.

ПОДЧИНЕНИЕ ЖИВОТНОГО

Школа: очарование (принуждение) [разум];
Круг: друид 3
Время сотворения: 1 раунд
Компоненты: С, Ж
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цель: одно животное
Длит.: 1 раунд / 1 УЗ
Испытание: Воли отменяет
Устойчивость к магии: да

Это заклинание позволяет вам заставить животное выполнять ваши простые приказания вроде «фас», «беги» или «апорт». Животное игнорирует самоубийственные или явно саморазрушительные приказы (включая приказ атаковать существо крупнее него на два и более размера).

Подчинение животного обеспечивает ментальную связь между вами и зверем. Вы можете направлять животное силой мысли, пока оно находится в пределах дистанции заклинания от вас. Вам не требуется видеть существо, чтобы его контролировать. Вы не можете видеть глазами зверя и слышать его ушами, но получаете представление о том, что он испытывает. Поскольку вы управляете животным напрямую, при помощи своего разума, оно вполне может предпринимать действия, смысла которых не понимает. Вам нет необходимости постоянно концентрироваться на управлении существом, если только вы не пытаетесь заставить его делать что-то, чего оно никогда не предпринимало раньше. Чтобы отдать новые приказы или что-то поменять в уже отданных, вы используете сопутствующее действие (это работает как перенаправление заклинания).

ПОДЧИНЕНИЕ ЧУДОВИЩА

Школа: очарование (принуждение) [разум];
Круг: чародей / волшебник 9
Цель: одно существо

Это заклинание работает как *подчинение гуманоида*, но не ограничено типом существа.

ПОИСК ПРЕДМЕТА

Школа: прорицание;
Круг: бард 2, жрец 3, чародей / волшебник 2
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Ф / СФ (раздвоенная веточка)
Дистанция: дальняя (400 футов + 40 футов / 1 УЗ)
Область: круг с вами в центре и радиусом 400 футов + 40 футов / 1 УЗ
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет

Вы чувствуете, в каком направлении находится предмет, который вам хорошо знаком или который вы четко себе представляете. Вы можете искать предмет из какой-то категории, и тогда вы находите ближайший подходящий в пределах дистанции. Чтобы найти один определенный предмет, вам нужно очень четко его себе представить: если получилось непохоже, заклинание не срабатывает. Вы не можете искать определенный предмет, который лично не рассматривали или не держали в руках.

Тончайший слой свинца препятствует действию этого заклинания; его также можно обмануть с помощью *универсального полиморфа* и *необнаружимости*.

ПОИСК ПУТИ

Школа: прорицание;
Круг: бард 6, жрец 6, друид 6
Время сотворения: 3 раунда
Компоненты: С, Ж, Ф (набор гадательных фишек)
Дистанция: на себя или касание
Цель: вы сами или одно существо (которого коснулись)
Длит.: 10 мин. / 1 УЗ
Испытание: нет или Воли отменяет (безвредно)
Устойчивость к магии: нет или да (безвредно)

Это заклинание помогает вам или другому существу найти кратчайший путь к определенному месту — например, к городу, замку, озеру или подземелью. Место может находиться как на поверхности, так и под землей, но оно должно быть примечательным: так, охотничья делянка не является подходящим местом, а лагерь лесорубов — уже является. *Поиск пути* всегда показывает дорогу к месту, а не к существу или предмету. Место должно находиться на том же плане, что и существо в момент сотворения заклинания.

Существо начинает чувствовать направление к своей цели, в том числе интуитивно определяя, по какой дороге при этом лучше идти или какие физические действия предпринимать. Например, заклинание помогает ему выбрать на развилке самые подходящее ответвление в пещерах. *Поиск пути* прекращает действовать, когда существо достигает цели или длительность заклинания кончается, что бы ни случилось раньше. С помощью этого заклинания можно избавиться от эффектов заклинания *лабиринт* за один раунд, указав в качестве места назначения «выход из лабиринта».

Это заклинание учитывает только то существо, на которое наложено, но не особенности его спутников; оно также неспособно предсказывать поведение существ или влиять на него. В частности, оно не учитывает охрану, которая может стоять на пути.

ПОИСК СУЩЕСТВА

Школа: прорицание;
Круг: бард 4, чародей / волшебник 4
Компоненты: С, Ж, Р (шерсть ищейки)
Длит.: 10 мин. / 1 УЗ

Это заклинание работает так же, как *поиск предмета*, но оно помогает найти знакомое существо. Вы медленно поворачиваетесь, и если существо находится в пределах дистанции, то вы чувствуете, в каком оно от вас направлении. Если существо движется, то вы также чувствуете, в какую сторону.

Это заклинание позволяет отыскать либо существо определенного вида (который вы хоть раз наблюдали с расстояния не более 30 футов), либо конкретного знакомого вам индивидуума. Искать существ определенного типа или подтипа нельзя.

Текучая вода препятствует действию этого заклинания. При помощи этого заклинания нельзя искать предметы, и его можно обмануть с помощью заклинаний *необнаружимость*, *обманка* и *полиморф*.

ПОКАЯНИЕ

Школа: прегражденне;
Круг: жрец 5, друид 5
Время сотворения: 1 час
Компоненты: С, Ж, Р (горящий ладан), Ф (специальные четки или иной предмет для молитв стоимостью минимум 500 зм), СФ
Дистанция: касание
Цель: одно живое существо (которого коснулись)
Длит.: мгновенное
Испытание: нет
Устойчивость к магии: да

Это заклинание снимает бремя грехов с раскаивающегося; его раскаяние должно быть искренним и сопровождаться желанием снова встать на праведный путь.

Если раскаивающееся существо совершило греховный поступок по незнанию или по принуждению, *покаяние* обычно не требует дополнительных затрат. Но если существо действовало намеренно и осознанно, то вам понадобится ходатайствовать за него перед божеством (что сопровождается затратами в размере 2 500 зм в виде редких благовоний и подношений). Для этого заклинания есть несколько вариантов применения:

Снятие магической смены мировоззрения: Если мировоззрение существа было изменено волшебным образом, *покаяние* возвращает его к прежнему без дополнительных затрат.

Восстановление класса: Персонаж-паладин, реже представитель другого класса, потерявший свои особые способности из-за поведения, несовместимого с кодексом чести класса, может вернуть их при помощи этого заклинания.

Восстановление возможности жреца или друида пользоваться заклинаниями: Жрец или друид, потерявший возможность пользоваться заклинаниями из-за гнева своего божества, может вернуть себе эту способность, получив помощь в виде заклятия *покаяния* от другого друида или жреца того же божества. Если гнев божества имел веские причины, такие как намеренное нарушение заветов, то для применения заклинания потребуется 2 500 зм в виде редких благовоний и подношений.

Спасение или соблазнение: Вы можете применить это заклинание к существу противоположного мировоззрения, чтобы дать ему шанс изменить свое в соответствии с вашим. Существо должно присутствовать в течение всего процесса сотворения заклинания. В самом конце это существо свободно выбирает: сохранить свое прежнее мировоззрение или принять ваше предложение и уподобиться вам.

Никакие насильственные методы или магическое принуждение не могут заставить существо сменить свое мировоззрение на ваше, если оно не готово сделать это добровольно. Это заклинание нельзя применить таким образом к потусторонним существам, а также к тем, кто не может сменить свое мировоззрение в принципе. Понятие «греха» из описания этого заклинания относится к абсолютно любому действию существа, которое противоречит его мировоззрению — о каком бы мировоззрении при этом ни шла речь.

Примечание: Обычно мировоззрение персонажа зависит от действий игрока. Последний способ применения *покаяния* предлагает персонажу способ поменять его быстро, однозначно и решительно.

ПОКРОВ ХАОСА

Школа: прегражденне (хаос);
Круг: жрец 8
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Ф (маленький реликварий стоимостью 500 зм)
Дистанция: 20 футов
Цель: одно существо / 1 УЗ в радиусе 20 футов от вас (взрыв)
Длит.: 1 раунд / 1 УЗ (П)
Испытание: см. текст
Устойчивость к магии: да (безвредно)

Это заклинание окутывает существ разноцветной аурой, давая УкМ против принципиальных чар. Оно также приводит в *замешательство* всех принципиальных противников, которые атакуют защищенных.

Всего у этого заклинания есть четыре эффекта.

Во-первых, каждый защищенный этим заклинанием получает +4 (отражение) к КБ и +4 (сопротивляемость) ко всем испытаниям. В отличие от заклинания *защиты от принципиальности*, эти бонусы используются против всех противников, а не только против принципиальных существ.

Во-вторых, каждый защищенный получает УкМ 25 от заклинаний с дескриптором «принципиальность» и от всех заклинаний, сотворенных принципиальными существами.

В-третьих, это заклинание защищает от захвата тела и разума, как *защита от принципиальности*.

Наконец, если принципиальное существо попадает в ближнем бою по защищенному, то оказывается в *замешательстве* на 1 раунд (успешное испытание Воли отменяет этот эффект, как при заклинании *замешательство*, но со СЛ, соответствующей заклинанию *покров хаоса*).

ПОЛЕ АНТИМАГИИ

Школа: прегражденне;
Круг: жрец 8, чародей / волшебник 6
Время сотворения: 1 основное действие

Компоненты: С, Ж, Р / СФ (щепотка толченого железа или железных опилок)
Дистанция: 10 футов
Область: эманация радиусом 10 футов, с центром на вас
Длит.: 10 мин. / 1 УЗ (П)
Испытание: нет
Устойчивость к магии: см. текст

Вас окружает невидимый барьер, движущийся вместе с вами. Внутри него не могут работать почти никакие магические эффекты, включая заклинания, псевдозаклинания и сверхъестественные способности. Кроме того, он препятствует действию любых волшебных предметов и чар внутри зоны.

Поле антимагии подавляет любые заклинания или магические эффекты, которые творятся внутри или приносятся туда, но не рассеивает их. При этом для любых эффектов с ограниченной длительностью время действия продолжает идти обычным образом.

Призванные существа любого типа в *поле антимагии* немедленно пропадают. С исчезновением поля они появляются вновь; все время, когда их не было, вычитается из оставшейся длительности заклинания призывания. Если вы создаете *поле антимагии* в зоне, где уже присутствует призванное существо, имеющее УкМ, вам нужно пройти проверку своего УЗ против УкМ этого существа; в случае успеха существо исчезает. *Поле антимагии* не отменяет уже существующие эффекты заклинаний школы воплощения с мгновенной длительностью, потому что сам по себе результат их действия магическим не является.

Обычные существа могут входить в это поле, и оно не влияет на обычные предметы. Хотя волшебный меч в зоне действия поля антимагии не проявляет никаких магических свойств, он все равно остается мечом — и притом искусно сделанным. Это заклинание не выключает конструкции, поскольку магия использовалась при их создании, но далее они способны существовать без ее поддержки (если только они не являются призванными существами: в этом случае они подчиняются общим правилам). Элементали, нежить и потусторонние существа не исчезают, если только не являются призванными. Поле, однако, временно подавляет их псевдозаклинания и сверхъестественные способности. *Рассеивание магии* не действует на это поле.

Если на одной территории накладываются друг на друга два *поля антимагии*, они никак не взаимодействуют. Некоторые заклинания, такие как *силовая стена*, *радужная сфера* и *радужная стена*, не подвержены действию *поля антимагии*.

Артефакты и божества также не подвержены действию этой магии смертных. Если какое-то существо не помещается полностью в *поле антимагии*, то любая его часть, оставшаяся за пределами зоны, не подвержена влиянию заклинания.

ПОЛЕТ

Школа: превращение;
Круг: чародей / волшебник 3
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Ф (маховое перо)
Дистанция: касание
Цель: существо (которого коснулись)
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ
Испытание: Воли отменяет (безвредно)
Устойчивость к магии: да (безвредно)

С помощью этого заклинания существо может летать со скоростью 60 футов (40 футов в средних либо тяжелых доспехах или под средней либо тяжелой нагрузкой). Оно также может подниматься вдвое медленнее и спускаться вдвое быстрее, чем указанная скорость; маневренность у него хорошая. Для полета концентрации требуется не больше, чем для ходьбы, так что существо способно драться или колдовать. Оно может совершать атаки с разбега, но не бегать и не носить больше, чем позволяет его максимальная нагрузка и доспех. Существо получает бонус к Полету, равный ½ вашего УЗ.

Если заклинание прекращает действовать, когда персонаж еще находится в воздухе, то магия уходит медленно. Существо плавно снижается по 60 футов в раунд в течение 1d6 раундов. Если оно за это время достигает земли, то благополучно приземляется. Если нет, то оно падает, с обычным ускорением пролетая все оставшееся до земли расстояние и получая 1d6 урона за каждые 10 футов высоты падения. Когда это заклинание рассеивают, оно завершается таким же плавным падением, однако *поле антимагии* отменяет его сразу.

ПОЛЗУЧАЯ ПОГИБЕЛЬ

Школа: воплощение (призывание);
Круг: друид 7
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ) / 100 футов; см. текст
Эффект: четыре стаи насекомых
Длит.: 1 раунд / 1 УЗ
Испытание: Стойкости ослабляет, см. текст
Устойчивость к магии: нет

Это заклинание призывает четыре больших стаи кусачих насекомых. Они появляются рядом друг с другом, но вы можете направлять их движение по отдельности. Используйте для них характеристики стаи многоножек (см. «*Бестиарий*») со следующими поправками. У каждой стаи 60 ПЗ, она наносит атакой 4d6 урона. СЛ испытаний Стойкости против яда и тошнотворности равна СЛ испытания против этого заклинания. Существа, попавшие в течение раунда в несколько стай, проходят испытание и получают урон только один раз.

Вы можете призвать насекомых таким образом, чтобы они оказались на месте, уже занятом другими существами. В качестве основного действия вы можете приказать одной стае или нескольким двигаться к любой цели в пределах 100 футов от вас. Вы не можете таким образом послать их дальше 100 футов от себя, а если сами переместитесь за пределы этой дистанции, то стая остановится на месте, продолжая атаковать любых существ внутри нее. Если вы вернетесь в пределы стофутового радиуса, вы снова сможете командовать насекомыми.

ПОЛИГЛОТ

Школа: прорицание;
Круг: бард 2, жрец 4, чародей / волшебник 3
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Р / СФ (глиняная модель зиккурата)
Дистанция: касание
Цель: существо (которого коснулись)
Длит.: 10 мин. / 1 УЗ
Испытание: Воли отменяет (безвредно)
Устойчивость к магии: нет

Это заклинание дает существу способность понимать язык любого разумного существа, включая языки отдельных народов и диалекты, а также говорить на нем.

Говорить одновременно можно только на одном языке, но понимать можно и несколько сразу; ограничением служит только дистанция слышимости. Это заклинание не помогает общаться с существами, не умеющими говорить, и никоим образом не располагает окружающих к говорящему.

Полиглот можно сделать постоянным с помощью заклинания *постоянство*.

ПОЛИМОРФ

Школа: превращение (полиморфизм);
Круг: чародей / волшебник 5
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (частичка существа, в чей облик вы превращаете)
Дистанция: касание
Цель: одно живое существо (которого коснулись)
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ (П)
Испытание: Воли отменяет (безвредно)
Устойчивость к магии: да (безвредно)

Это заклинание превращает согласное на это существо в гуманоида, животное или элементаля по вашему выбору. На тех, кто превращаться не желает, оно не действует.

Превращающийся не может повлиять на то, какую форму он примет, — разве что попросит вас превратить его во что-то конкретное, если это возможно.

Если вы выбираете облик животного, то заклинание работает как *облик зверя II*. Если облик элементаля, то как *стихийная форма I*. Если облик гуманоида, то как *иной облик*. Существо может вернуться к своему обычному облику (действие полного хода); на этом действие заклинания заканчивается.

ПОЛИМОРФ, ВЫСШИЙ

Школа: превращение (полиморфизм);
Круг: чародей / волшебник 7

Это заклинание работает так же, как *полиморф*, но позволяет также принять облик дракона, волшебного зверя или растения-чудовища.

Если вы выбираете облик животного или волшебного зверя, то заклинание работает как *облик зверя IV*. Если облик элементаля, то как *стихийная форма III*. Если облик гуманоида, то как *иной облик*. Если облик растения, то как *облик растения II*. Если облик дракона, то как *облик дракона I*. Существо может вернуться к своему обычному облику (действие полного хода); на этом действие заклинания заканчивается.

ПОЛНОЦЕННЫЙ ОБРАЗ

Школа: иллюзия (фикция);
Круг: бард 3, чародей / волшебник 3
Длит.: концентрация + 3 раунда

Это заклинание работает так же, как *немой образ*, но дополнительно создает иллюзии звуков, запахов и тепла / холода. Концентрируясь, вы можете перемещать образ в пределах дистанции. От удара он исчезает, если вы не заставляете иллюзию реагировать соответственно.

ПОМОЩЬ

Школа: очарование (принуждение) [разум];
Круг: жрец 2
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, СФ
Дистанция: касание
Цель: одно живое существо (которого коснулись)
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ
Испытание: нет
Устойчивость к магии: да (безвредно)

Помощь дает существу, которого вы коснулись, +1 к атакам и испытаниям против ужаса. Оно также получает d8 + ваш УЗ временных ПЗ (до максимума в 1d8+10 временных ПЗ на 10 уровне заклинателя).

ПОНИМАНИЕ ЯЗЫКОВ

Школа: прорицание;
Круг: бард 1, жрец 1, чародей / волшебник 1
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р / СФ (щепотка сажи и соли)
Дистанция: на себя
Цель: вы сами
Длит.: 10 мин. / 1 УЗ

С помощью этого заклинания вы обретаете способность понимать речь существ или читать тексты на незнакомых языках. Это не дает вам понимания сути текста — только его буквальное значение. Также заклинание не дает возможности говорить на незнакомых языках или писать тексты.

Письменные тексты вы можете читать со скоростью одна страница (250 слов) в минуту. Читать таким образом волшебные тексты невозможно, хотя это заклинание позволяет определить, что в них содержится какое-то волшебство. Некоторые заклинания — например, *тайная страница* и *иллюзорные письмена* — мешают работе этого заклинания. Оно неспособно распознавать шифры или тайные послания, спрятанные в обычном тексте.

Понимание языков можно сделать постоянным с помощью заклинания *постоянство*.

ПОРЫВ ВЕТРА

Школа: разрушение [воздух];
Круг: друид 2, чародей / волшебник 2
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: 60 футов
Эффект: порыв крепкого ветра — эманация в виде линии от вас до конца дистанции
Длит.: 1 раунд
Испытание: Стойкости отменяет
Устойчивость к магии: да

Это заклинание вызывает резкий порыв ветра (примерно 50 миль в час), который дует от вас, сбивая все на своем пути. Все летающие существа в зоне действия получают штраф –4 к проверкам Полета. Существа маленького размера и менее должны справиться с проверкой Полета со СЛ 25, в случае провала их сдувает ветром на 2d6 × 10 футов, и они получают 2d6 урона. Существа небольшого размера и менее должны пройти проверку Полета со СЛ 20, чтобы двигаться против ветра.

Находящиеся на земле существа маленького размера и менее падают и катятся 1d4 × 10 футов, получая d4 несмертельного урона за каждые 10 футов.

Небольшие существа от этого ветра падают (распластываются).

Существа среднего размера и менее не могут двигаться против ветра, если не пройдут проверку Силы со СЛ 15. Существа крупного размера и более могут двигаться как обычно.

Это заклинание не может выкинуть существо за пределы своей дистанции. Любое существо, вне зависимости от размера, получает штраф –4 на дистанционные атаки и проверки Внимания в области действия *порыва ветра*.

Ветер автоматически задувает свечи, факелы и подобные огни. Прикрытые огни, как в фонарях, начинают метаться и гаснут с вероятностью 50%. Кроме этого, *порыв ветра* делает все, что может сделать внезапный порыв ветра. Он разносит песок и пыль, срывает тенты и занавески, переворачивает небольшие лодки, сдувает облака газа или пара к границе области действия заклинания.

Порыв ветра можно сделать постоянным при помощи заклинания *постоянство*.

ПОСВЯЩЕНИЕ ДОБРУ

Школа: разрушение [добро];
Круг: жрец 5, друид 5
Время сотворения: 24 часа
Компоненты: С, Ж, Р (травы, масла и благовония стоимостью хотя бы 1 000 зм и еще 1 000 зм за круг заклинания, вплетенного в область *посвящения добру*), СФ
Дистанция: касание
Область: эманация радиусом 40 футов вокруг точки, которой коснулись
Длит.: мгновенное
Испытание: см. текст
Устойчивость к магии: см. текст

Это заклятие может быть наложено на определенное место, здание или иное сооружение. Оно дает четыре эффекта.

Во-первых, это место оказывается целиком защищено *магическим кругом против зла*.

Во-вторых, СЛ испытаний против позитивной энергии в этой области увеличивается на 4 (сакральный), а негативной — уменьшается на 4. УкМ при этом не учитывается. Друидическая версия заклинания не включает этот эффект.

В-третьих, любое мертвое тело, погребенное в земле, посвященной добру, неспособно превратиться в нежить.

Наконец, вы можете привязать к области действия *посвящения добру* одно заклинание. Этот эффект длится один год и работает для всей посвященной зоны, вне зависимости от своей обычной длительности и области действия. Вы можете указать, применяется ли эффект этого заклинания ко всем существам, или только к единоверцам или представителям одного мировоззрения, или, наоборот, только к существам другой веры или мировоззрения. В конце года это заклинание перестанет действовать, но его можно возобновить, еще раз совершив *посвящение добру*.

Заклинания, которые можно использовать при посвящении: *благословение, выявление лжи, дневной свет, защита от смерти, защита от непогоды, защита от стихии, кромешная тьма, место истины, обнаружение магии, определение мировоззрения (зло), отповедь, помощь, полиглот, пространственный якорь, рассеивание магии, свобода движений, сфера прозрения, тишина, тьма, умиротворение, устойчивость к стихии, устрашение*. Испытания и УкМ применяются согласно описанию соответствующего заклинания. На одно место можно наложить лишь одно заклинание *посвящение добру* (и одно дополнительное к нему заклинание). *Посвящение добру* нейтрализует, но не рассеивает *посвящение злу*.

ПОСВЯЩЕНИЕ ЗЛУ

Школа: разрушение [зло];
Круг: жрец 5, друид 5
Время сотворения: 24 часа
Компоненты: С, Ж, Р (травы, масла и благовония стоимостью не менее 1 000 зм плюс 1 000 зм за круг заклинания, вплетенного в область *посвящения злу*)
Дистанция: касание
Область: эманация радиусом 40 футов вокруг точки, которой коснулись
Длит.: мгновенное
Испытание: см. текст
Устойчивость к магии: см. текст

Посвящение злу может быть наложено на определенное место, здание или иное сооружение. Оно дает три эффекта.

Во-первых, это место оказывается целиком защищено *магическим кругом против добра*.

Во-вторых, СЛ сопротивления негативной энергии в этой области получает бонус +4 (нечистый), а позитивной — штраф –4. УкМ при этом не учитывается. Друидическая версия заклинания не включает этот эффект.

Наконец, вы можете вплести в область действия *посвящения злу* одно заклинание. Этот эффект длится один год и действует на всю посвященную зону, вне зависимости от своей обычной длительности и области действия. Вы можете указать, применяется ли эффект этого заклинания ко всем существам, или только к единоверцам либо представителям одного мировоззрения, или, наоборот, только к существам другой веры либо мировоззрения. Через год это заклинание перестает действовать, но его действие можно возобновить, еще раз совершив *посвящение злу*.

Заклинания, которые можно использовать при посвящении: *благословение, выявление лжи, дневной свет, защита от смерти, защита от непогоды, защита от стихии, кромешная тьма, место истины, обнаружение магии, определение мировоззрения (добро), отповедь, помощь, полиглот, пространственный якорь, рассеивание магии, свобода движений, сфера прозрения, тишина, тьма, умиротворение, устойчивость к стихии* и *устрашение*. Испытания и устойчивость к магии применяются согласно описанию соответствующего заклинания.

Посвящение злу (и одно заклинание, дополняющее его) можно применить лишь один раз к определенному месту. *Посвящение злу* нейтрализует, но не рассеивает *посвящение добру*.

ПОСЛАНИЕ

Школа: разрушение;
Круг: жрец 4, чародей / волшебник 5
Время сотворения: 10 минут
Компоненты: С, Ж, Р / СФ (тонкая медная проволока)
Дистанция: см. текст
Цель: одно существо
Длит.: 1 раунд; см. текст
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет

Вы связываетесь со знакомым существом и посылаете ему короткое сообщение в 25 слов или меньше. Если вы знакомы, существо вас узнает; оно может немедленно ответить аналогичным сообщением. *Послание* могут понять даже существа с Интеллектом 1, хотя действовать потом они будут в пределах своих умственных способностей. Существо не обязано отвечать или действовать. Если оно находится на другом плане, в 5% случаев *послание* не доходит до цели (эта вероятность может быть выше в зависимости от местных условий).

ПОСМЕРТНЫЙ ПОКОЙ

Школа: некромантия;
Круг: жрец 2, чародей / волшебник 3
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р / СФ (соль и по медной монете на каждый глаз трупа)
Дистанция: касание
Цель: труп (которого коснулись)
Длит.: 1 день / 1 УЗ
Испытание: Воли отменяет (предмет)
Устойчивость к магии: да (предмет)

Вы можете сохранить останки мертвого существа, остановив процесс гниения. Это отодвигает временные ограничения для воскрешения из мертвых (см. *возвращение к жизни*): дни, в которые тело было защищено этим заклинанием, не берутся в расчет. Кроме того, это заклинание делает транспортировку убитого (и гниющего) спутника менее неприятным делом. Это заклинание можно применять как к целым телам, так и к их частям.

ПОСПЕШНОЕ ОТСТУПЛЕНИЕ

Школа: превращение;
Круг: бард 1, чародей / волшебник 1
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: на себя
Цель: вы сами
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ (П)

Поспешное отступление увеличивает вашу базовую наземную скорость на 30 футов; это увеличение считается бонусом усиления. Оно не влияет на иные способы перемещения, такие как лазание, плавание, полет или рытье. Как и любой эффект, меняющий вашу скорость, это заклинание влияет на дальность ваших прыжков (см. описание Акробатики).

ПОСТОЯНСТВО

Школа: универсализм;
Круг: чародей / волшебник 5
Время сотворения: 2 раунда
Компоненты: С, Ж, Р (см. таблицы ниже)
Дистанция: см. тексты
Цель: см. текст
Длит.: постоянное; см. текст
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет

Это заклинание делает постоянной длительность ряда других чар, если сотворить его сразу после соответствующего заклинания.В зависимости от заклинания вам надо иметь соответствующий минимальный УЗ и алмазную пыль на определенную сумму в качестве реагента.

Следующие заклинания можно сделать постоянно действующими для себя лично.

Заклинание	Минимальный УЗ	Цена (зм)
Мистическое зрение	11	7 500 зм
Ночное зрение	10	5 000 зм
Обнаружение магии	9	2 500 зм
Полиглот	11	7 500 зм
Понимание языков	9	2 500 зм
Увидеть невидимое	10	5 000 зм
Чтение магических текстов	9	2 500 зм

Вы не можете сделать эти заклинания постоянными для других существ. Рассеять такие чары способен только заклинатель более высокого уровня, чем были вы в момент сотворения заклинания.

Кроме того, при помощи *постоянства* можно сделать следующие чары постоянными для вас самих, другого существа или предмета.

Заклинание	Минимальный УЗ	Цена (зм)
Волшебный клык	9	2 500 зм
Волшебный клык, высший	11	7 500 зм
Сопротивляемость	9	2 500 зм
*Телепатическая связь**	13	12 500 зм
Увеличение гуманоида	9	2 500 зм
Уменьшение гуманоида	9	2 500 зм

*** Соединяет только двух существ за каждое применение *постоянства*.**

Наконец, следующие заклинания можно сделать постоянными для мест и предметов.

Заклинание	Минимальный УЗ	Цена (зм)
Волшебный рот	10	5 000 зм
Кабинет волшебника	13	12 500 зм
Невидимость	10	5 000 зм
Огненная стена	12	10 000 зм
Оживить предметы	14	15 000 зм
Паутина	10	5 000 зм
Плотный туман	12	10 000 зм
Пляшущие огоньки	9	2 500 зм
Порыв ветра	11	7 500 зм
Призрачный звук	9	2 500 зм
Радужная стена	16	20 000 зм
Радужная сфера	17	22 500 зм
Сигнал тревоги	9	2 500 зм
Силовая стена	13	12 500 зм
Символ безумия	16	20 000 зм
Символ боли	13	12 500 зм
Символ обольщения	14	15 000 зм
Символ слабости	15	17 500 зм
Символ смерти	16	20 000 зм
Символ сна	16	20 000 зм
Символ ужаса	14	15 000 зм
Символ шока	15	17 500 зм
Смрадное облако	11	7 500 зм
Телепортирующий круг	17	22 500 зм
Уменьшение предмета	11	7 500 зм
Эфирная дверь	15	17 500 зм

Заклинания, наложенные на всех, кроме вас, уязвимы к *рассеиванию магии* по обычным правилам. Ведущий может разрешить делать постоянными также и другие заклинания.

ПОТАЙНОЙ СУНДУК

Школа: воплощение (призывание);
Круг: чародей / волшебник 5
Время сотворения: 10 минут
Компоненты: С, Ж, Ф (сундук и его копия)
Дистанция: см. текст
Цель: один сундук с содержимым до 1 куб. фута / 1 УЗ
Длит.: 60 дней или пока не сработает
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет

Вы прячете сундук на Эфирном плане на 60 дней, но можете по желанию вернуть его раньше. Сундук может содержать до 1 куб. фута вещей за УЗ (вне зависимости от реального размера сундука, который примерно равен 3×2×2 футов). Если в сундуке есть живые существа, с вероятностью 75% заклинание не срабатывает. Вы можете вернуть сундук с Эфирного плана, просто сконцентрировавшись (основное действие). Он появится рядом с вами.

Сундук должен быть искусно сделанным и весьма дорогим: он не может стоить меньше 5 000 зм. Вам также нужна его миниатюрная копия из тех же материалов, точно повторяющая каждую деталь и стоящая 50 зм. Оба сундука не магические, они могут быть дополнены замками, охранными заклинаниями и т. д., как любой обычный сундук. Творя заклинание, вы касаетесь руками обоих сундуков — и больший из них при этом перемещается на Эфирный план. Чтобы вернуть его, вам нужна его копия. Через 60 дней появляется вероятность 5% (плюс 5% за каждый следующий день), что сундук затеряется навсегда (эти вероятности складываются). Если миниатюрный сундук потерян или уничтожен, вы не сумеете призвать обратно большой сундук (даже заклинание *желание* не помогает), но его можно попробовать найти, отправив экспедицию на Эфирный план. Живые существа в сундуке испытывают потребность в еде и питье, а также стареют обычным образом. Они могут умереть от удушья, голода, обезвоживания и т. п.

ПОТУСТОРОННИЙ СЛУГА

Школа: воплощение (воззвание) [см. текст заклинания *низший потусторонний слуга*];
Круг: чародей / волшебник 6
Компоненты: С, Ж
Цель: до трех элементалей или потусторонних существ с суммарным количеством КЗ не более 12, все в пределах 30 футов друг от друга в момент появления.

Это заклинание работает так же, как *низший потусторонний слуга*, но вы можете вызвать одно существо с 12 КЗ или меньше или до трех существ одного вида с суммарным количеством КЗ 12 или меньше. Каждое существо получает шанс пройти испытание, предпринимая попытку сбежать, и с каждым надо вести переговоры отдельно.

ПОТУСТОРОННИЙ СЛУГА, ВЫСШИЙ

Школа: воплощение (воззвание) [см. текст заклинания *низший потусторонний слуга*];
Круг: чародей / волшебник 8
Компоненты: С, Ж
Цель: до трех элементалей или потусторонних существ с суммарным количеством КЗ не более 18, все в пределах 30 футов друг от друга в момент появления.

Это заклинание работает так же, как *низший потусторонний слуга*, но вы можете вызвать одно существо с 18 КЗ или меньше или

до трех существ одного вида с суммарным количеством КЗ 18 или меньше. Каждое существо получает шанс пройти испытание, предпринимая попытку сбежать, и с каждым надо вести переговоры отдельно.

ПОТУСТОРОННИЙ СЛУГА, НИЗШИЙ

Школа: воплощение (воззвание) [см. текст];
Круг: чародей / волшебник 5
Время сотворения: 10 минут
Компоненты: С, Ж
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ); см. текст
Цель: один элементаль или потустороннее существо с 6 КЗ или меньше
Длит.: мгновенное
Испытание: Воли отменяет
Устойчивость к магии: нет и да; см. текст

С помощью этого заклинания вы осуществляете опасную затею: заманиваете в специальную ловушку потустороннее существо. Ловушка должна находиться в пределах дистанции заклинания; существо остается в ней, пока не согласится выполнить одно задание в обмен на свободу.

Для создания ловушки вы должны применить заклинание *магический круг*, обращенный вовнутрь. Далее вы называете вид существа, которое хотите вызвать; если вы желаете вызвать конкретного индивидуума, вам потребуется назвать его имя.

Существо получает возможность пройти испытание Воли. При успехе оно не попадает в ловушку; при провале — мгновенно появляется внутри круга, и УкМ этого не предотвращает. Существо может попытаться выбраться из ловушки, либо противопоставив свою УкМ вашей проверке УЗ, либо при помощи межпространственных перемещений, либо прибегнув к проверке Харизмы (со СЛ 15 + ½ вашего УЗ + модификатор вашей Харизмы). Оно вправе пытаться применить каждый из этих способов раз в день. Вырвавшись на свободу, существо может сбежать или напасть на вас. *Пространственный якорь*, примененный к такому существу, не дает ему уйти с помощью межпространственных перемещений. Вы также можете применить дополнительный рисунок с символами (см. *магический круг против зла*), чтобы сделать ловушку надежнее.

Если существу не удается сбежать, вы вправе держать его в ловушке сколько угодно времени. Вы можете убедить его сотрудничать, объяснив, что именно от него требуется и, вероятно, предложив какую-то награду. Вы проходите встречную проверку Харизмы; в зависимости от сути поручения и платы за него вы можете получить бонус от +0 до +6 к этой проверке. Если существо выигрывает, оно отказывается выполнять поручение. Раз в 24 часа можно делать новые предложения или повторять старые, повторяя процедуру, пока существо не сбежит или не согласится выполнить задание или вы сами не предпочтете избавиться от него при помощи каких-то других чар. Существа не соглашаются на невыполнимые или совсем неадекватные задачи. Если вы при встречной проверке Харизмы получаете 1, существо немедленно высвобождается и может атаковать вас или бежать. По выполнении поручения существу достаточно сообщить вам об этом, чтобы немедленно вернуться туда, откуда оно прибыло. Позже оно может захотеть отомстить. Если вы поручаете существу какую-то задачу с открытым концом, которую оно не может просто завершить, то оно служит не дольше 1 дня за УЗ и немедленно получает шанс вырваться на свободу (такой же, как при поимке его в ловушку). Хитрые существа могут своеобразно интерпретировать инструкции.

Примечание: Когда вы используете заклинание воззвания, чтобы вызвать водяное, воздушное, доброе, земляное, злое, огненное, принципиальное или хаотичное существо, заклинание получает соответствующий дескриптор.

ПОТУСТОРОННИЙ СОЮЗНИК

Школа: воплощение (воззвание) [см. текст заклинания *низший потусторонний союзник*];
Круг: жрец 6
Компоненты: С, Ж, Р (подношения стоимостью 1 250 зм и плата за работу), СФ
Эффект: одно или два вызванных потусторонних существа, с суммарным количеством КЗ не более 12, в пределах 30 футов друг от друга в момент появления

Это заклинание работает так же, как *низший потусторонний союзник*, но вы можете вызвать либо одно существо с 12 КЗ или меньше, либо двух существ одного вида с суммарным количеством КЗ не более 12. Существа помогают вам и берут плату совместно.

ПОТУСТОРОННИЙ СОЮЗНИК, ВЫСШИЙ

Школа: воплощение (воззвание) [см. текст заклинания *низший потусторонний союзник*];
Круг: жрец 8
Компоненты: С, Ж, Р (подношения стоимостью 2 500 зм и плата за работу), СФ
Эффект: до трех вызванных потусторонних существ с суммарным количеством КЗ не более 18, все в пределах 30 футов друг от друга в момент появления

Это заклинание работает так же, как *низший потусторонний союзник*, но вы можете вызвать либо одно существо с 18 КЗ или меньше, либо до трех существ одного вида с суммарным количеством КЗ не более 18. Существа помогают вам и берут плату совместно.

ПОТУСТОРОННИЙ СОЮЗНИК, НИЗШИЙ

Школа: воплощение (воззвание) [см. текст];
Круг: жрец 4
Время сотворения: 10 минут
Компоненты: С, Ж, Р (подношения стоимостью 500 зм и плата за работу, см. текст), СФ
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Эффект: одно вызванное потустороннее существо с 6 КЗ или меньше
Длит.: мгновенное
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет

Творя это заклинание, вы просите свое божество прислать вам потустороннее существо — с количеством КЗ 6 или менее, по выбору божества. Если вы не служите никакому конкретному божеству, то заклинание — это общая просьба, на которую отвечает какая-то высшая сила, совпадающая с вами по мировоззрению. Если вы знаете имя конкретного существа, вы можете позвать этим заклинанием именно его, но божество все равно вместо него может прислать кого-то другого.

Вы вправе попросить это существо выполнить одну задачу в обмен на плату. Задачи эти могут сильно варьироваться по сложности. Чтобы договориться с существом, вам нужен способ связи с ним. За работу существо всегда требует плату. Она может принимать разные формы, от жертвования золота и волшебных предметов определенному храму или личных подарков самому существу до каких-то ваших действий во благо этого потустороннего существа или его покровителя. В любом случае оплата производится до того, как существо что-то сделает. Торг занимает не менее 1 раунда; до его окончания существо не предпринимает действий.

За работу, которую можно выполнить в течение 1 минуты за УЗ, существо требует плату в 100 зм за каждую свою КЗ. За работу, которую можно выполнить в течение 1 часа за УЗ, существо требует плату в 500 зм за каждую свою КЗ. За работу, которую можно выполнить в течение 1 дня за УЗ, существо требует плату в 1 000 зм за каждую свою КЗ. Не связанная с риском или неудобствами работа оценивается вдвое дешевле, а особенно опасные задачи могут стоить вдвое дороже. Почти никто не соглашается на самоубийственную работу (существо, вызванное магией воззвания, в отличие от магии призывания, может погибнуть в вашем мире окончательно). Однако если задача хорошо сочетается с этикой существа, оно может запросить гораздо меньше или сделать что-то бесплатно.

По выполнении задачи или прошествии оговоренного срока существо возвращается на свой родной план (при необходимости и возможности сперва доложившись вам).

Примечание: Когда вы используете заклинание воззвания, чтобы вызвать водяное, воздушное, доброе, земляное, злое, огненное, принципиальное или хаотичное существо, заклинание получает соответствующий дескриптор.

ПОЧИНКА

Школа: превращение;
Круг: бард 0, жрец 0, друид 0, чародей / волшебник 0
Время сотворения: 10 минут
Компоненты: С, Ж
Дистанция: 10 футов
Цель: один предмет весом до 1 фунта / 1 УЗ
Длит.: мгновенное
Испытание: Воли отменяет (безвредно, предмет)
Устойчивость к магии: да (безвредно, предмет)

Это заклинание чинит поврежденные предметы, восстанавливая 1d4 пункта прочности. Если предмет сломан, то он перестает быть таковым, как только у него появляется хотя бы половина от полного количества пунктов прочности. Чтобы это заклинание сработало, все части предмета должны быть рядом. Чинить таким образом волшебные предметы можно, но ваш УЗ должен быть выше УЗ предмета или равным ему. Уничтоженные волшебные предметы (с 0 пунктов прочности и меньше) починить таким образом можно, но заклинание не восстанавливает их волшебные свойства. На существ (включая конструкции) это заклинание не действует. Оно не может отменить случившиеся с предметами искажения или превращения — только компенсировать нанесенный урон.

ПРАВЕДНАЯ МОЩЬ

Школа: превращение;
Круг: жрец 5
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, СФ
Дистанция: на себя
Цель: вы сами
Длит.: 1 раунд / 1 УЗ (П)

Ваш рост мгновенно удваивается, а вес увеличивается в восемь раз. Это увеличивает ваш размер на одну категорию. Вы получаете +4 (размер) к Силе и Выносливости, –2 к Ловкости, а также +2 (усиление) к вашей естественной броне. У вас появляется СУ5 / зло (если у вас есть способность, позволяющая проводить позитивную энергию) или СУ5 / добро (если негативную). На 15 уровне этот СУ превращается в 10 / зло или 10 / добро (максимум). Вы получаете соответствующие новому размеру модификаторы к КБ и атакам, а также увеличиваете занимаемое пространство и зону досягаемости. На скорость это заклинание не влияет. Если для роста недостаточно места, вы дорастаете до максимально доступного размера и можете пройти проверку Силы (используя уже увеличенную характеристику), чтобы разломать все, что вам мешает (см. главу 7, правила по ломанию предметов). При провале вы застреваете, ничего не повредив: заклинание не причиняет вам вреда и перестает увеличивать ваш рост дальше.

Все ваше снаряжение увеличивается вместе с вами; урон от вашего оружия ближнего боя возрастает. На магические свойства вещей заклинание не влияет. Любой предмет, покидающий ваше снаряжение (включая стрелы и метательное оружие), немедленно возвращается к своим нормальным размерам. Это означает, что ваше дистанционное оружие наносит обычный урон. Увеличивающие размер эффекты не складываются друг с другом.

ПРЕВРАЩЕНИЕ ГРЯЗИ В КАМЕНЬ

Школа: превращение [земля];
Круг: друид 5, чародей / волшебник 5
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р / СФ (песок, известь и вода)
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ)
Область: (до двух кубов 10×10×10 футов) / 1 УЗ (Ф)
Длит.: постоянное
Испытание: см. текст
Устойчивость к магии: нет

Это заклинание навсегда превращает грязь или зыбучий песок в мягкий камень (например, в песчаник). Любое находящееся в грязи существо проходит испытание Реакции, чтобы успеть выбраться перед тем, как грязь окаменеет.

Превращение грязи в камень нейтрализует и рассеивает *превращение камня в грязь*.

ПРЕВРАЩЕНИЕ КАМНЯ В ГРЯЗЬ

Школа: превращение [земля];
Круг: друид 5, чародей / волшебник 5
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р / СФ (глина и вода)
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ)
Область: (до двух кубов 10×10×10 футов) / 1 УЗ (Ф)
Длит.: постоянное; см. текст
Испытание: см. текст
Устойчивость к магии: нет

Это заклинание превращает необработанный природный скальный грунт в такой же объем жидкой грязи, но не более 10 футов в глубину. Оно не действует на магический камень. Любой, кто не может летать, левитировать или иным образом выбраться из грязи, глубоко вязнет в ней; его скорость уменьшается до 5 футов (даже если он достаточно высок, чтобы идти по дну) и он получает –2 к КБ и атакам. Брошенные поверх грязи ветки, доски и схожие предметы могут выдержать вес существ, которые на них взберутся. Если наложить *превращение камня в грязь* на потолок пещеры или туннеля, грязь падает на пол и растекается в лужу глубиной 5 футов. Падающая грязь и связанный с ней оползень или обвал наносит 8d6 дробящего урона всем оказавшимся под ним (половину урона при успешном испытании Реакции). Замки и крупные каменные здания обычно неуязвимы к этому заклинанию, поскольку *превращение камня в грязь* не действует на обработанный камень и недостаточно глубоко проникает, чтобы повлиять на фундамент. Однако маленькие постройки нередко стоят на сравнительно слабых фундаментах, которые могут повредиться в результате действия этого заклинания.

Грязь остается, пока успешное применение заклятий *рассеивание магии* или *превращение грязи в камень* не вернет ей прежнюю консистенцию, но не форму. Испаряясь, жидкая грязь становится обычной грязью за несколько дней. Точное время зависит от солнца, ветра и дренажа.

Превращение камня в грязь нейтрализует и рассеивает *превращение грязи в камень*.

ПРЕВРАЩЕНИЕ КАМНЯ В ПЛОТЬ

Школа: превращение;
Круг: чародей / волшебник 6
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (капля крови, смешанная с землей)
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ)
Цель: одно окаменевшее существо или массив камня в форме цилиндра от 1 до 3 футов в диаметре и высотой до 10 футов
Длит.: мгновенное
Испытание: Стойкости отменяет (предмет); см. текст
Устойчивость к магии: да

Это заклинание возвращает окаменевшему существу жизнь и обычный вид, включая вещи. Чтобы пережить процесс, существо должно пройти испытание Стойкости со СЛ 15. Таким образом можно вернуть к нормальному виду существо любого размера.

Можно также вместо этого превратить массив камня в плоть; он будет неподвижным и безжизненным, если только на него не подействует какая-нибудь магическая сила и не наделит его душой. Например, живую каменную статую можно сделать живым существом из плоти, но обычная статуя просто будет куском плоти в форме статуи. Вы можете таким образом воздействовать на объем камня, помещающийся в цилиндр от 1 до 3 футов в диаметре и до 10 футов в высоту.

ПРЕВРАЩЕНИЕ МЕТАЛЛА В ДЕРЕВО

Школа: превращение;
Круг: друид 7
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, СФ
Дистанция: дальняя (400 футов + 40 футов / 1 УЗ)
Область: все металлические предметы в радиусе 40 футов (взрыв)
Длит.: мгновенное
Испытание: нет
Устойчивость к магии: да (предмет; см. текст)

Этим заклинанием вы превращаете все металлические предметы (включая оружие, доспехи и иное снаряжение существ) в области действия заклинания в деревянные. Считайте, что у волшебных металлических предметов есть УкМ, равная 20 + его УЗ.

На артефакты заклинание не действует. Бывшее металлическое оружие получает –2 к атакам и урону; модификатор доспеха к КБ уменьшается на 2. Оружие ломается в щепки, если при атаке на d20 выпадает 1 или 2, а доспех теряет еще единицу модификатора к КБ каждый раз, когда в него попадают, получив 19 или 20 при атаке. Сделать эти предметы снова металлическими можно при помощи заклинаний *желание, ограниченное желание, чудо* и иных подобных средств.

ПРЕВРАЩЕНИЕ ПЛОТИ В КАМЕНЬ

Школа: превращение;
Круг: чародей / волшебник 6
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (известь, вода и земля)
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ)
Цель: одно существо
Длит.: мгновенное
Испытание: Стойкости отменяет
Устойчивость к магии: да

Существо вместе со всеми своими вещами превращается в неподвижную и неживую статую. Если статую повредить, то такие же повреждения будут у существа, если оно когда-либо вернется к своему изначальному состоянию. В каменном виде оно не

считается мертвым, но и не определяется как живое, если смотреть на него с помощью заклинаний вроде *зрения некроманта*. Это заклинание действует только на существ, состоящих из плоти.

ПРЕГРАЖДАЮЩАЯ РУКА

Школа: разрушение [сила];
Круг: чародей / волшебник 5
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Ф (мягкая перчатка)
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ)
Эффект: ладонь размером в 10 футов
Длит.: 1 раунд / 1 УЗ (П)
Испытание: нет
Устойчивость к магии: да

Это заклинание создает в воздухе волшебную бесплотную ладонь крупного размера, появляющуюся между вами и вашим противником. Она держится между вами, как бы вы и ваш противник ни маневрировали, и дает вам укрытие (+4 КБ) от его атак. Ее ничто не может обмануть: она продолжает мешать противнику даже во тьме или если он станет невидимым, во что-то превратится, спрячется или замаскируется любым иным образом. Однако ладонь его не преследует. Сама *преграждающая рука* имеет размер примерно 10 футов в длину и столько же в ширину, когда растопыривает пальцы. Максимум ее ПЗ соответствует вашему, она имеет КБ 20 (–1 размер, +11 естественная броня). Она получает урон, как обычное существо, но большая часть эффектов, не наносящих урона, на нее не действует.

Ладонь не провоцирует внеочередные атаки. Она не может проходить сквозь *силовую стену* или входить в *поле антимагии;* на нее обычным образом действуют *радужная стена* и *радужная сфера*. Для прохождения испытаний она использует ваши модификаторы.

Дезинтеграция или успешное *рассеивание магии* ее уничтожает. Любое существо весом до 2 000 фунтов, пытающееся идти вперед, несмотря на сопротивление ладони, движется с половиной скорости. Ладонь не может задерживать существ, весящих более 2 000 фунтов, но дает от них укрытие. Это заклинание можно перенаправить на другую цель (сопутствующее действие).

ПРЕДВИДЕНИЕ

Школа: прорицание;
Круг: жрец 2
Время сотворения: 1 минута
Компоненты: С, Ж, Р (благовония стоимостью не менее 25 зм), Ф (набор гадальных палочек или костей стоимостью не менее 25 зм)
Дистанция: на себя
Цель: вы сами
Длит.: мгновенное

При помощи предвидения вы можете узнать, к худу или к добру приведут вас определенные действия в ближайшем будущем. Шансы на получение осмысленного ответа составляют для этого заклинания 70% + 1% за единицу вашего УЗ, но не более 90%; эту проверку ведущий делает тайно. Если вы задаете очень простой вопрос, ведущий может дать ответ, не прибегая к проверке; слишком невнятный вопрос не имеет шансов на ответ вообще. В случае успеха *предвидение* дает вам один из четырех возможных ответов:

- К добру (действие, скорее всего, приведет к хорошим последствиям);
- К худу (действие, скорее всего, приведет к плохим последствиям);
- И к худу, и к добру (если верно и первое, и второе);
- Ни к чему (действие не приведет к особо значимым последствиям).

В случае неудачного применения заклинания вы всегда получаете ответ «ни к чему». Гадатель, получивший такой ответ, не имеет возможности определить, был ли такой ответ следствием провала или успеха.

Предвидение позволяет заглянуть в будущее не далее чем на полчаса: любые более отдаленные последствия при этом не учитываются. Для всех заклинаний предвидения одного гадателя на одну тему используется один и тот же результат броска d% — тот, что был получен при первом вопросе.

ПРЕОБРАЖЕНИЕ ДЕРЕВА

Школа: превращение;
Круг: друид 2
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, СФ
Дистанция: касание
Цель: один кусок дерева, которого коснулись, размером не более 10 куб. футов + 1 куб. фут / 1 УЗ
Длит.: мгновенное
Испытание: Воли отменяет (предмет)
Устойчивость к магии: да (предмет)

Это заклинание позволяет вам придать имеющемуся куску дерева любую нужную вам форму. Таким образом можно делать примитивные двери, ящики и т. д., но не сложные предметы. Если у предмета есть какие-то подвижные части, то с вероятностью 30% он просто не будет работать.

ПРЕОБРАЖЕНИЕ КАМНЯ

Школа: превращение [земля];
Круг: жрец 3, друид 3, чародей / волшебник 4
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р / СФ (мягкая глина)
Дистанция: касание
Цель: камень или каменный предмет, которого коснулись, до 10 куб. футов + 1 куб. фут / 1 УЗ
Длит.: мгновенное
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет

Это заклинание позволяет вам изменять форму камня, которого вы коснулись. Таким образом можно создавать примитивные шкатулки, двери и иные предметы, но не что-то тонкое и ювелирное. Если предмет — механизм с подвижными частями, то в 30% случаев он не работает совсем.

ПРИВОРОТ (ГУМАНОИД)

Школа: очарование (обольщение) [разум];
Круг: бард 1, чародей / волшебник 1
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цель: один гуманоид
Длит.: 1 час / 1 УЗ
Испытание: Воли отменяет
Устойчивость к магии: да

Это заклинание заставляет гуманоида считать вас своим другом и союзником: отношение его с этого момента является дружелюбным. Если вы или ваши союзники при этом угрожают существу или нападают на него, оно получает +5 к испытанию Воли.

Заклинание не дает вам средств прямого контроля над зачарованным, но он воспринимает все ваши слова и действия благожелательно. Вы можете отдавать ему приказы, но вам надо пройти встречную проверку Харизмы (с одной попытки), если вы пытаетесь убедить его сделать что-то, чего он предпочел бы не делать. Привороженное существо никогда не подчиняется очевидно самоубийственным или вредоносным для него приказам, однако его вполне можно уговорить предпринять нечто опасное, но стоящее риска. Любая прямая угроза привороженному с вашей стороны или со стороны ваших союзников прерывает действие заклинания. Вы должны говорить на языке этого гуманоида, чтобы отдавать приказы, или найти способ как-то обойтись жестами.

ПРИВОРОТ (ЖИВОТНОЕ)

Школа: очарование (обольщение) [разум];
Круг: друид 1, следопыт 1
Цель: одно животное

Это заклинание работает так же, как *приворот (гуманоид)*, но действует только на животных.

ПРИВОРОТ (ЧУДОВИЩЕ)

Школа: очарование (обольщение) [разум];
Круг: бард 3, чародей / волшебник 4
Цель: одно живое существо
Длит.: 1 день / 1 УЗ

Это заклинание работает так же, как *приворот (гуманоид)*, но тип и размер существа могут быть любыми.

ПРИВОРОТ (ЧУДОВИЩЕ), МАССОВЫЙ

Школа: очарование (обольщение) [разум];
Круг: бард 6, чародей / волшебник 8
Компоненты: С
Цель: одно или несколько существ, все в пределах 30 футов друг от друга
Длит.: 1 день / 1 УЗ

Это заклинание работает так же, как *приворот (чудовище)*, за исключением того, что оно действует либо на группу существ, сумма КЗ которых не превышает ваш удвоенный УЗ, либо на одно существо с любым количеством КЗ. Если подходящих целей больше, чем вы можете очаровать, вы выбираете для привораживания существ по очереди в любом порядке, пока не доберетесь до того, на чьи КЗ вашего заклинания не хватит.

ПРИЗРАЧНАЯ РУКА

Школа: некромантия;
Круг: чародей / волшебник 2
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ)
Эффект: одна призрачная рука
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ (П)
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет

Вы создаете из своей жизненной силы призрачную руку, которая движется по вашей воле, перенося те заклинания, что требуют атаки касанием в ближнем бою. При сотворении заклинания вы теряете 1d4 ПЗ, которые возвращаются к вам, когда заклинание прекращает действовать или рассеивается (но не в случае уничтожения руки — тогда потерянные ПЗ придется восстанавливать лечением). Пока длится заклинание, все ваши заклинания с дистанцией «касание» 4 круга или ниже доносятся до цели *призрачной рукой*. Вы получаете +2 к атакам касанием в ближнем бою этой рукой. Она всегда атакует с вашей стороны и не может брать в тиски. После того как рука наложила на цель заклинание или если она оказалась за пределами дистанции или вашей зоны видимости, она тут же возвращается к вам и повисает рядом.

Рука бестелесна, обычное оружие не причиняет ей вреда. У нее есть уклонение+ (половина урона после проваленных испытаний Реакции, никакого урона после успешных), ваши модификаторы к испытаниям, КБ 22 (+8 [размер], +4 [естественная броня]). Модификатор вашего Интеллекта добавляется к КБ руки вместо ее модификатора Ловкости. У руки от 1 до 4 ПЗ — столько же, сколько вы потеряли, создавая ее.

ПРИЗРАЧНОЕ ОРУЖИЕ

Школа: разрушение [сила];
Круг: жрец 2
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, СФ
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ)
Эффект: волшебное силовое оружие
Длит.: 1 раунд / 1 УЗ (П)
Испытание: нет
Устойчивость к магии: да

Вы создаете из чистой силы оружие и отправляете его атаковать ваших врагов на расстоянии, нанося им по 1d8 силового урона за попадание + 1 пункт за 3 УЗ (максимум +5 на 15 уровне). Волшебное оружие будет того типа, который предпочитает ваше божество или который особенно важен для вашей религиозной системы (см. ниже); у него такой же критический диапазон и множитель, как у реального прототипа. Оно бьет тех, на кого вы укажете,

предпринимая по одной атаке в каждый ваш ход, начиная с раунда сотворения заклинания. Оружие использует ваш БМА (что может давать ему несколько атак в раунд после первого), добавляя при атаке модификатор вашей Мудрости. Оно считается не оружием, а заклинанием и может поражать существ с СУ. Будучи силовым эффектом, оно наносит полный урон бестелесным существам. Призрачное оружие всегда атакует с вашей стороны и неспособно брать кого-либо в тиски. Ваши черты или действия в бою на оружие не влияют. Если оно отдаляется от вас за пределы дистанции, пропадает с вашей линии видимости или вы перестаете его направлять, оно возвращается к вам и повисает в воздухе рядом.

Каждый раунд после первого вы можете направить оружие на новую цель (сопутствующее действие). В ином случае оружие продолжает атаковать ту же цель, что и раньше. Если оно в какой-то раунд меняло цель, то может провести в этом раунде только одиночную атаку. Если нет, то количество атак зависит от вашего БМА по общим правилам. Даже если *призрачное оружие* является дистанционным, для всех расчетов используйте дистанцию заклинания, а не обычный шаг дистанции такого оружия; смена целей в любом случае является сопутствующим действием.

Призрачное оружие нельзя повредить физически, но *рассеивание магии, дезинтеграция, сфера аннигиляции* и *скипетр отмены* на него действуют. КБ *призрачного оружия* против атак касанием равен 12 (10 + маленький размер). Когда оружие наносит удар существу с УкМ, пройдите проверку УЗ при первом попадании. Если УкМ срабатывает, ваше заклинание рассеивается. Если нет, оружие наносит обычный урон этому существу в течение всего времени действия заклинания.

Как правило, *призрачное оружие* — копия любимого оружия божества; если такого нет, то вид оружия зависит от мировоззрения. Нейтральный жрец может создать призрачное оружие с любым мировоззрением, если его текущее поведение согласуется с выбранным. Хаосу соответствует боевой топор, злу — цеп, добру — боевой молот, принципиальности — длинный меч.

ПРИЗРАЧНЫЙ ЗВУК

Школа: иллюзия (фикция);
Круг: бард 0, чародей / волшебник 0
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (клок шерсти или комок воска)
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Эффект: иллюзорные звуки
Длит.: 1 раунд / 1 УЗ (П)
Испытание: Воли разоблачает
Устойчивость к магии: нет

Призрачный звук позволяет вам создавать звуки разной громкости и как будто исходящие из разных источников. Характер звуков вы выбираете в момент сотворения заклинания и далее не можете поменять; это могут быть звуки голосов, пение, крики, шаги, а также любые иные звуки в пределах допустимой громкости, которая соответствует шуму от четырех человек за единицу вашего УЗ (максимум 40 человек). Бегущая и издающая писк стая крыс производит примерно столько же шума, сколько 8 бегущих и кричащих людей; ревущий лев соответствует крикам 16 человек, а ревущий дракон — 32 человек. Любой, кто слышит *призрачный звук*, вправе попытаться пройти испытание Воли для разоблачения иллюзии.

Призрачный звук может увеличить эффективность заклинания *немой образ*. *Призрачный звук* можно сделать постоянным при помощи заклинания *постоянство*.

ПРИЗЫВ ИНСТРУМЕНТА

Школа: воплощение (призывание);
Круг: бард 0
Время сотворения: 1 раунд
Компоненты: С, Ж
Дистанция: 0 футов
Эффект: один призванный инструмент (портативный)
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ (П)
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет

С помощью этого заклинания вы призываете музыкальный инструмент, который появляется у вас в руках или под ногами. Это инструмент обычного качества; играть на нем можете только вы. Невозможно призвать большой инструмент, который нельзя удержать в двух руках (например, рояль). Призванный инструмент исчезает, когда заклинание прекращает действовать.

ПРИЗЫВ ОС

Школа: воплощение (призывание);
Круг: жрец 5, друид 5
Время сотворения: 1 раунд
Компоненты: С, Ж, СФ
Дистанция: дальняя (400 футов + 40 футов / 1 УЗ)
Эффект: один рой ос за 3 УЗ, все вплотную друг к другу
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет

Вы призываете несколько роев ос (одну за 3 УЗ, до максимума в шесть роев на 18 уровне, см. *«Бестиарий»*). Все рои должны в момент призыва появиться вплотную друг к другу, составив непрерывное облако насекомых. Вы можете призывать их на клетки, уже занятые другими существами. Каждый рой нападает на всех, кто оказывается в занятой ей области; все рои после призыва неподвижны и не преследуют выбегающих существ.

ПРИЗЫВ ПРИРОДНОГО СОЮЗНИКА I

Школа: воплощение (призывание);
Круг: друид 1, следопыт 1
Время сотворения: 1 раунд
Компоненты: С, Ж, СФ
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Эффект: одно призванное существо
Длит.: 1 раунд / 1 УЗ (П)

Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет
Это заклинание позволяет вам призвать союзное существо — обычно животное, фею, волшебного зверя, потустороннее существо-элементаля или великана.

Союзник появляется там, где вы укажете, и немедленно начинает действовать в ваш ход: нападает на ваших противников как умеет. Если вы способны с ним общаться, то можете приказать не драться, драться с определенным противником или производить иные действия.

Призванное существо не может призывать других, а также пользоваться средствами для телепортации или путешествия между планами.

Нельзя призвать существо в среду, где оно нежизнеспособно. Призванные существа не могут использовать заклинания и псевдозаклинания, воспроизводящие чары с дорогими реагентами (например, *желание*).

Вы призываете существо из списка 1 круга таблицы «Призыв природного союзника» на стр. 349. При каждом сотворении заклинания вы сами выбираете, кого из списка призывать. Все существа в таблице являются нейтральными по мировоззрению, если не указано иного.

Если вы призываете одно из существ со стихийным или мировоззренческим подтипом, это заклинание призывания получает соответствующий дескриптор.

ПРИЗЫВ ПРИРОДНОГО СОЮЗНИКА II

Школа: воплощение (призывание);
Круг: друид 2, следопыт 2
Это заклинание работает так же, как *призыв природного союзника I*, но вы призываете одно существо из списка 2 круга или 1d3 существ одного вида из списка 1 круга.

ПРИЗЫВ ПРИРОДНОГО СОЮЗНИКА III

Школа: воплощение (призывание) [см. текст];
Круг: друид 3, следопыт 3
Это заклинание работает так же, как *призыв природного союзника I*, но вы призываете одно существо из списка 3 круга, или 1d3 существ одного вида из списка 2 круга, или 1d4+1 существ одного вида из списка 1 круга.

ПРИЗЫВ ПРИРОДНОГО СОЮЗНИКА IV

Школа: воплощение (призывание) [см. текст];
Круг: друид 4, следопыт 4
Это заклинание работает так же, как *призыв природного союзника I*, но вы призываете одно существо из списка 4 круга, или 1d3 существ одного вида из списка 3 круга, или 1d4+1 существ одного вида из списка более низкого круга.

ПРИЗЫВ ПРИРОДНОГО СОЮЗНИКА V

Школа: воплощение (призывание) [см. текст];
Круг: друид 5
Это заклинание работает так же, как *призыв природного союзника I*, но вы призываете одно существо из списка 5 круга, или 1d3 существ одного вида из списка 4 круга, или 1d4+1 существ одного вида из списка более низкого круга.

ПРИЗЫВ ПРИРОДНОГО СОЮЗНИКА VI

Школа: воплощение (призывание) [см. текст];
Круг: друид 6
Это заклинание работает так же, как *призыв природного союзника I*, но вы призываете одно существо из списка 6 круга, или 1d3 существ одного вида из списка 5 круга, или 1d4+1 существ одного вида из списка более низкого круга.

ПРИЗЫВ ПРИРОДНОГО СОЮЗНИКА VII

Школа: воплощение (призывание) [см. текст];
Круг: друид 7
Это заклинание работает так же, как *призыв природного союзника I*, но вы призываете одно существо из списка 7 круга, или 1d3 существ одного вида из списка 6 круга, или 1d4+1 существ одного вида из списка более низкого круга.

ПРИЗЫВ ПРИРОДНОГО СОЮЗНИКА VIII

Школа: воплощение (призывание) [см. текст];
Круг: друид 8
Это заклинание работает так же, как *призыв природного союзника I*, но вы призываете одно существо из списка 8 круга, или 1d3 существ одного вида из списка 7 круга, или 1d4+1 существ одного вида из списка более низкого круга.

ПРИЗЫВ ПРИРОДНОГО СОЮЗНИКА IX

Школа: воплощение (призывание) [см. текст];
Круг: друид 9
Это заклинание работает так же, как *призыв природного союзника I*, но вы вызываете одно существо из списка 9 круга, или 1d3 существ одного вида из списка 8 круга, или 1d4+1 существ одного вида из списка более низкого круга.

ПРИЗЫВ СТАИ ТВАРЕЙ

Школа: воплощение (призывание);
Круг: бард 2, друид 2, чародей / волшебник 2
Время сотворения: 1 раунд
Компоненты: С, Ж, Р / СФ (кусок красной ткани)
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Эффект: одна стая крыс, пауков или летучих мышей
Длит.: концентрация + 2 раунда
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет
Вы призываете стаю тварей: крыс, пауков или летучих мышей по своему выбору.

Существа, составляющие стаю, кусают всех, кто оказывается в его пределах.

Вы можете призвать тварей прямо на клетки, уже занятые другими существами.

Если в пределы стаи тварей никто не попал, она движется и бросается на ближайшее живое существо. Вы не можете управлять ее движением или назначать цели.

Призыв природного союзника

1 круг	Подтип
Гадюка (змея)	—
Гигантская многоножка	—
Дельфин	—
Жук-светляк	—
Козявка (гремлин)	—
Кровосос	—
Орел	—
Пони (лошадь)	—
Свирепая крыса	—
Собака	—
Ядовитая лягушка	—

2 круг	Подтип
Волк	—
Гигантская лягушка	—
Гигантский муравей, рабочий	—
Гигантский паук	—
Гиена	—
Гоблинова собака	—
Кальмар	—
Лошадь	—
Осьминог	—
Элементаль (небольшой)	Стихийный*

3 круг	Подтип
Акула	—
Варан (ящерица)	—
Гепард	—
Гигантский краб	—
Гигантский муравей, солдат	—
Зубр (стадное животное)	—
Кабан	—
Крокодил	—
Леопард (кошка)	—
Примат	—
Росомаха	—
Свирепая летучая мышь	—
Удав	—
Электрический угорь	—

4 круг	Подтип
Бизон (стадное животное)	—
Гигантская оса	—
Гигантский жук-олень	—
Гигантский муравей, трутень	—
Гигантский скорпион	—
Грифон	—
Дейноних (динозавр)	—
Лев	—
Медведь гризли	—
Медвесыч	—
Мефит (любой)	Стихийный*
Носорог	—

4 круг	Подтип
Птеранодон (динозавр)	—
Сатир	—
Свирепый волк	—
Свирепый кабан	—
Свирепый примат	—
Тигр	—
Элементаль (средний)	Стихийный*

5 круг	Подтип
Анкилозавр (динозавр)	—
Гигантская мурена (угорь)	—
Гираллон	—
Косатка (дельфин)	—
Мантикора	—
Свирепый лев	—
Циклоп	—
Шерстистый носорог	—
Элементаль (крупный)	Стихийный*
Эттин	—

6 круг	Подтип
Булей	—
Гигантский осьминог	—
Каменный великан	Земляной
Свирепый медведь	—
Свирепый тигр	—
Слон	—
Стегозавр (динозавр)	—
Трицератопс (динозавр)	—
Холмовой великан	—
Эласмозавр (динозавр)	—
Элементаль (огромный)	Стихийный*

7 круг	Подтип
Брахиозавр (динозавр)	—
Гигантский кальмар	—
Мастодонт (слон)	—
Морозный великан	Холодный
Огненный великан	Огненный
Птица Рух	—
Свирепая акула	—
Свирепый крокодил	—
Тираннозавр (динозавр)	—
Элементаль (высший)	Стихийный*

8 круг	Подтип
Облачный великан	Воздушный
Пурпурный червь	—
Элементаль (древний)	Стихийный*

9 круг	Подтип
Пикси (с *безудержной пляской* и усыпляющими стрелами)	—
Штормовой великан	—

* **В зависимости от вида существа, включая водяной, воздушный, земляной, огненный или холодный подтипы.**

ПРИЗЫВ ЧУДОВИЩА I

Школа: воплощение (призывание) [см. текст];
Круг: бард 1, жрец 1, чародей / волшебник 1
Время сотворения: 1 раунд
Компоненты: С, Ж, Ф / СФ (сумочка и свечка)
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Эффект: одно призванное существо
Длит.: 1 раунд / 1 УЗ (П)
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет

Это заклинание позволяет призвать экстрапланарное существо (обычно потустороннее, элементаля или волшебного зверя с иного плана). Оно появляется там, где вы укажете, и немедленно начинает действовать в ваш ход: нападает на ваших противников как умеет.

Если вы способны с ним общаться, то можете приказать не драться, драться с определенным противником или производить иные действия. Заклинание позволяет призвать существо из списка 1 круга в таблице «Призыв чудовища» на стр. 351. При каждом сотворении заклинания вы сами выбираете, кого из списка призывать.

Призванное существо не может призывать других, а также пользоваться средствами для телепортации или путешествия между планами. Нельзя призвать существо в среду, где оно нежизнеспособно.

Призванные существа не могут использовать заклинания и псевдозаклинания, воспроизводящие чары с дорогими реагентами (например, *желание*).

Если вы призываете одно из существ со стихийным или мировоззренческим подтипом, это заклинание призывания получает соответствующий дескриптор.

Существа из таблицы «Призыв чудовища», помеченные звездочкой, призываются либо с шаблоном «небожитель» (если вы добрый), либо «бестия» (если вы злой).

Если вы нейтральны, то можете выбрать, какой из шаблонов применять. Существа, помеченные звездочкой, всегда имеют такое же мировоззрение, как вы. Заклинание при этом получает соответствующие вашему мировоззрению дескрипторы.

ПРИЗЫВ ЧУДОВИЩА II

Школа: воплощение (призывание);
Круг: бард 2, жрец 2, чародей / волшебник 2

Это заклинание работает так же, как *призыв чудовища I*, но вы можете призвать одно существо из списка 2 круга или 1d3 существ одного вида из списка 1 круга.

ПРИЗЫВ ЧУДОВИЩА III

Школа: воплощение (призывание);
Круг: бард 3, жрец 3, чародей / волшебник 3

Это заклинание работает так же, как *призыв чудовища I*, но вы можете призвать одно существо из списка 3 круга, или 1d3 существ одного вида из списка 2 круга, или 1d4+1 существ одного вида из списка 1 круга.

ПРИЗЫВ ЧУДОВИЩА IV

Школа: воплощение (призывание);
Круг: бард 4, жрец 4, чародей / волшебник 4

Это заклинание работает так же, как *призыв чудовища I*, но вы можете призвать одно существо из списка 4 круга, или 1d3 существ одного вида из списка 3 круга, или 1d4+1 существ одного вида из списка любого более низкого круга.

ПРИЗЫВ ЧУДОВИЩА V

Школа: воплощение (призывание);
Круг: бард 5, жрец 5, чародей / волшебник 5

Это заклинание работает так же, как *призыв чудовища I*, но вы можете призвать одно существо из списка 5 круга, или 1d3 существ одного вида из списка 4 круга, или 1d4+1 существ одного вида из списка любого более низкого круга.

ПРИЗЫВ ЧУДОВИЩА VI

Школа: воплощение (призывание);
Круг: бард 6, жрец 6, чародей / волшебник 6

Это заклинание работает так же, как призыв *чудовища I*, но вы можете призвать одно существо из списка 6 круга, или 1d3 существ одного вида из списка 5 круга, или 1d4+1 существ одного вида из списка любого более низкого круга.

ПРИЗЫВ ЧУДОВИЩА VII

Школа: воплощение (призывание);
Круг: жрец 7, чародей / волшебник 7

Это заклинание работает так же, как *призыв чудовища I*, но вы можете призвать одно существо из списка 7 круга, или 1d3 существ одного вида из списка 6 круга, или 1d4+1 существ одного вида из списка любого более низкого круга.

ПРИЗЫВ ЧУДОВИЩА VIII

Школа: воплощение (призывание);
Круг: жрец 8, чародей / волшебник 8

Это заклинание работает так же, как *призыв чудовища I*, но вы можете призвать одно существо из списка 8 круга, или 1d3 существ одного вида из списка 7 круга, или 1d4+1 существ одного вида из списка любого более низкого круга.

ПРИЗЫВ ЧУДОВИЩА IX

Школа: воплощение (призывание);
Круг: жрец 9, чародей / волшебник 9

Это заклинание работает так же, как *призыв чудовища I*, но вы можете призвать одно существо из списка 9 круга, или 1d3 существ одного вида из списка 8 круга, или 1d4+1 существ одного вида из списка любого более низкого круга.

ПРИКАЗ

Школа: очарование (принуждение) [язык, разум];
Круг: жрец 1
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С

Призыв чудовища

1 круг	Подтип
Гадюка (змея)*	—
Дельфин *	—
Жук-светляк*	—
Орел*	—
Пони (лошадь)*	—
Свирепая крыса*	—
Собака *	—
Ядовитая лягушка*	—

2 круг	Подтип
Волк*	—
Гигантская лягушка*	—
Гигантская многоножка*	—
Гигантский муравей, рабочий*	—
Гигантский паук*	—
Гиена*	—
Гоблинова собака*	—
Кальмар*	—
Лемур (дьявол)	Злой, Принципиальный
Лошадь*	—
Осьминог*	—
Элементаль (небольшой)	Стихийный**

3 круг	Подтип
Акула*	—
Архон-светоч	Добрый, Принципиальный
Варан (ящерица)*	—
Гепард*	—
Гигантский муравей, солдат*	—
Дретч (демон)	Хаотичный, Злой
Зубр (стадное животное)*	—
Кабан*	—
Крокодил*	—
Леопард (кошка)*	—
Примат*	—
Росомаха*	—
Свирепая летучая мышь*	—
Удав*	—
Электрический угорь*	—

4 круг	Подтип
Адская гончая	Злой, Принципиальный
Архон-гончая	Добрый, Принципиальный
Бизон (стадное животное)*	—
Гигантская оса*	—
Гигантский муравей, трутень*	—
Гигантский скорпион*	—
Дейноних (динозавр)*	—
Лев*	—
Медведь гризли*	—
Мефит (любой)	Стихийный**
Носорог*	—
Птеранодон (динозавр)*	—
Свирепый волк*	—
Свирепый кабан*	—
Свирепый примат*	—
Элементаль (средний)	Стихийный**

5 круг	Подтип
Анкилозавр (динозавр)*	—
Бабау (демон)	Злой, Хаотичный
Бородатый дьявол	Злой, Принципиальный
Бралани (азата)	Добрый, Хаотичный
Гигантская мурена (угорь)*	—
Зилла	Злой, Принципиальный
Кайтон	Злой, Принципиальный
Косатка (дельфин)*	—
Саламандра	Злой
Свирепый лев*	—
Шерстистый носорог*	—
Элементаль (крупный)	Стихийный**

6 круг	Подтип
Гигантский осьминог*	—
Лилленд (азата)	Добрый, Хаотичный
Невидимый охотник	Воздушный
Свирепый медведь*	—
Свирепый тигр*	—
Слон*	—
Суккуб (демон)	Злой, Хаотичный
Теневой демон	Злой, Хаотичный
Трицератопс (динозавр)*	—
Эласмозавр (динозавр)*	—
Элементаль (огромный)	Стихийный**
Эриния (дьявол)	Злой, Принципиальный

7 круг	Подтип
Бебилит	Злой, Хаотичный
Брахиозавр (динозавр)*	—
Врак (демон)	Злой, Хаотичный
Гигантский кальмар*	—
Костяной дьявол	Злой, Принципиальный
Мастодонт (слон)*	—
Птица Рух*	—
Свирепая акула *	—
Свирепый крокодил *	—
Тираннозавр (динозавр)*	—
Элементаль (высший)	Стихийный**

8 круг	Подтип
Хезроу (демон)	Злой, Хаотичный
Шипастый дьявол	Злой, Принципиальный
Элементаль (древний)	Стихийный**

9 круг	Подтип
Астральный дэва (ангел)	Добрый
Архон-глашатай	Добрый, Принципиальный
Гаэль (азата)	Добрый, Хаотичный
Глабрезу (демон)	Злой, Хаотичный
Ледяной дьявол	Злой, Принципиальный
Нальфешни (демон)	Злой, Хаотичный

* **Это существо имеет шаблон «небожитель», если вы добрый, или «бестия», если вы злой; если вы нейтральны, то можете выбрать любой из двух.**

** **В зависимости от вида существа, включая водяной, воздушный, земляной, огненный или холодный подтипы.**

Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цель: одно живое существо
Длит.: 1 раунд
Испытание: Воли отменяет
Устойчивость к магии: да
Вы отдаете своей цели приказ, который она бросается выполнять сразу и как можно лучше. Вы можете выбрать один из следующих вариантов приказов.

Подойди: В свой ближайший ход существо движется к вам так быстро, как может, и не предпринимает в этот раунд ничего, кроме движения. Оно провоцирует внеочередные атаки по обычным правилам.

Урони: В свой ближайший ход существо роняет то, что держит. Оно не может подобрать оброненный предмет до начала своего следующего хода.

Падай: В свой ближайший ход существо распластывается на земле и лежит весь раунд. Оно может предпринимать действия из положения лежа, но со всеми положенными модификаторами.

Убегай: В свой ближайший ход существо бежит от вас со всех ног в течение одного раунда. Оно при этом не делает ничего, кроме перемещения, и провоцирует внеочередные атаки по обычным правилам.

Стой: Существо замирает на месте на 1 раунд. Оно не может предпринимать никаких действий, но беспомощным не считается.

Если существо не может выполнить ваш приказ в свой ближайший ход, заклинание автоматически прекращает работать.

ПРИКАЗ, ВЫСШИЙ

Школа: очарование (принуждение) [язык, разум];
Круг: жрец 5
Цель: одно существо / 1 УЗ, все в пределах 30 футов друг от друга
Длит.: 1 раунд / 1 УЗ
Это заклинание работает так же, как и *приказ*, но действует на одно существо за УЗ и может выполняться дольше, чем один раунд.

После первого раунда каждый заколдованный в начале каждого своего хода получает еще один шанс пройти испытание Воли, чтобы освободиться от чар. Все заколдованные выполняют один и тот же приказ.

ПРИОСТАНОВКА ДЕЙСТВИЯ ЯДА

Школа: воплощение (исцеление);
Круг: бард 2, жрец 2, друид 2, паладин 2, следопыт 1
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, СФ
Дистанция: касание
Цель: существо (которого коснулись)
Длит.: 1 час / 1 УЗ
Испытание: Стойкости отменяет (безвредно)
Устойчивость к магии: да (безвредно)
Существо становится временно невосприимчивым к ядам. Любой яд, уже попавший в его организм или попадающий в течение срока действия заклинания, не действует на существо, пока заклинание работает.

Приостановка действия яда не излечивает уже нанесенный ядом урон.

ПРИСТАНИЩЕ

Школа: воплощение (телепортация);
Круг: жрец 7, чародей / волшебник 9
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (предмет стоимостью 1 500 зм)
Дистанция: касание
Цель: предмет (которого коснулись)
Длит.: постоянное, пока не сработает
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет
Вы заколдовываете предмет, чтобы он мог мгновенно переместить своего владельца с любого расстояния в заранее выбранное место на том же плане. Вы должны добровольно отдать его существу, сообщив при этом волшебное слово, активирующее магию. Это слово существо должно будет произнести, одновременно ломая предмет (основное действие), после чего оно перенесется вместе со своими вещами (но не более чем под тяжелой нагрузкой) к вашему пристанищу. Оно не сможет взять с собой других существ, кроме фамильяра или верного зверя (им для перемещения надо касаться хозяина).

Вы можете вместо этого при сотворении заклинания настроить его так, чтобы оказаться в 5 футах от владельца предмета, после того как он сломает эту вещь и произнесет кодовое слово. Вы в этот момент получаете примерное представление о том, где располагается владелец предмета и что с ним происходит, но отменить перемещение не можете.

ПРОБУЖДЕНИЕ

Школа: превращение;
Круг: друид 5
Время сотворения: 24 часа
Компоненты: С, Ж, Р (травы и масла стоимостью 2 000 зм), СФ
Дистанция: касание
Цель: одно животное или дерево (которого коснулись)
Длит.: мгновенно
Испытание: Воли отменяет
Устойчивость к магии: да
Вы пробуждаете в дереве или животном разум, подобный человеческому. Чтобы в этом преуспеть, вам надо успешно пройти испытание Воли со СЛ 10 + текущее количество КЗ животного или количество КЗ, которое появится у дерева после применения этого заклинания. Пробужденное животное или дерево относится к вам дружелюбно.

У вас нет никакой эмпатической или иной особой связи с пробудившимся существом, хотя оно обычно готово помогать вам в определенных задачах, если вы объясните ему, чего хотите.

Каждый раз, когда вы снова используете это заклинание, все предыдущие пробужденные существа остаются к вам дружелюбны, но больше не соглашаются работать на вас, если только это не служит их собственным интересам.

Пробужденное дерево имеет характеристики живого предмета (см. *«Бестиарий»*), однако является при этом существом типа «растение» и имеет значения Интеллекта, Мудрости и Харизмы, определяемые при пробуждении броском 3d6. Пробужденное растение способно двигать корнями, ветками, лозами и т. д., а также чувствовать мир, как если бы оно было человеком. Пробужденное животное получает значение характеристики Интеллекта 3d6, +1d3 к Харизме и +2 КЗ. Его тип меняется на «волшебный зверь» (подтип «измененное животное»). Такое животное уже не может быть верным зверем, фамильяром или особым скакуном.

Пробужденное дерево или животное может говорить на любых известных вам языках, но их количество равно 1+1 за единицу модификатора его Интеллекта (не менее 1).

Это заклинание нельзя наложить на животное или растение, Интеллект которого уже выше 2.

ПРОГРАММИРУЕМЫЙ ОБРАЗ

Школа: иллюзия (фикция);
Круг: бард 6, чародей / волшебник 6
Компоненты: С, Ж, Р (овечья шерсть и жадеитовый порошок стоимостью 25 зм)
Эффект: зрительная фикция, не простирающаяся за пределы куба 20×20×20 плюс (куб 10×10×10) / 1 УЗ (Ф)
Длит.: постоянное, пока не сработает, далее 1 раунд / 1 УЗ

Это заклинание работает так же, как *немой образ*, но иллюзия появляется только при соблюдении определенных условий. Эта иллюзия наделена изображением, звуками (включая речь), запахами и температурой.

Вы выбираете, при каких условиях (например, при произнесении определенного слова) иллюзия появляется.

Условия могут быть как общими, так и частными, но всегда должны основываться на наблюдаемых вещах — визуальных, звуковых, тактильных или запаховых.

Заклинание не различает явлений, не обнаруживаемых обычным набором чувств (например, мировоззрение).

Подробнее о том, что может различать заклинание, а что нет; см. в описании заклинания *волшебный рот*.

ПРОКЛЯТИЕ

Школа: некромантия;
Круг: жрец 3, чародей / волшебник 4
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: касание
Цель: существо (которого коснулись)
Длит.: постоянное
Испытание: Воли отменяет
Устойчивость к магии: да

Вы проклинаете свою цель, накладывая на нее один из следующих эффектов:

- снижение одной характеристики на 6 (до минимума в 1);
- –4 ко всем испытаниям, атакам, проверкам характеристик и навыков;
- каждый ход проклятое существо способно действовать с вероятностью 50%; при провале броска d% оно не может ничего делать.

Вы можете изобретать собственные проклятия, но они должны быть не могущественнее описанных выше.

Наложенное таким образом *проклятие* нельзя рассеять, но его можно снять при помощи заклинаний *желание, ограниченное желание, разрушение чар, снятие проклятия* или *чудо*.

Проклятие нейтрализует *снятие проклятия*.

ПРОРИЦАНИЕ

Школа: прорицание;
Круг: жрец 4
Время сотворения: 10 минут
Компоненты: С, Ж, Р (благовония и подношения стоимостью 25 зм)
Дистанция: на себя
Цель: вы сами
Длит.: мгновенно

Подобно *предвидению*, более могущественное заклинание *прорицание* позволяет вам получить совет в ответ на вопрос, касающийся определенной цели, события или действия, которое произойдет в течение ближайшей недели. Совет может быть коротким, в одну фразу, а может оказаться целым стихотворным пророчеством. Если полученная информация не применяется услышавшими, то обстоятельства могут измениться и совет станет неактуальным. Вероятность получить истинное *прорицание* составляет 70% + 1% за единицу вашего УЗ, до максимума 90%. В случае провала вы узнаете, что заклинание не сработало, если только какая-то магия не подсовывает вам вместо этого ложную информацию.

Как и в случае *предвидения*, несколько *прорицаний* на одну тему, сделанных одним заклинателем, используют тот же результата броска d%, что и самое первое, давая каждый раз одинаковый ответ.

ПРОСТРАНСТВЕННАЯ ПРЕГРАДА

Школа: преграждение;
Круг: жрец 8, чародей / волшебник 8
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ)
Область: эманация радиусом 20 футов с центром на ничем не занятом месте
Длит.: 1 день / 1 УЗ
Испытание: нет
Устойчивость к магии: да

Вы создаете мерцающий изумрудный барьер, полностью блокирующий межпространственные перемещения.

К последним относятся *астральная проекция, врата, выход в Эфир, дверь в пространстве, лабиринт, мерцание, планарный переход, путь в тенях, телепортация, эфирная прогулка*, а также все соответствующие псевдозаклинания. После установки *пространственной преграды* с помощью межпространственного перемещения невозможно ни попасть в защищенную область, ни выйти из нее. *Пространственная преграда* не препятствует движению существ, которые уже находятся в эфирной или астральной форме к моменту сотворения заклинания. Она также не мешает пользоваться любым зрением, позволяющим смотреть на соседние планы, или атаковать межпространственными средствами нападения. Наконец, она не задерживает призванных существ, которые исчезают по окончании длительности заклинания призывания.

ПРОСТРАНСТВЕННЫЙ ЯКОРЬ

Школа: преграждение;
Круг: жрец 4, чародей / волшебник 4
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ)
Эффект: луч
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ
Испытание: нет
Устойчивость к магии: да (предмет)

С ваших пальцев срывается зеленый луч; им вы должны попасть в цель, предприняв дистанционную атаку касанием. Любое существо или предмет, в который попал луч, окутывается коконом изумрудного света, полностью блокирующим межпространственные перемещения. К последним относятся такие заклинания, как *астральная проекция, врата, выход в Эфир, дверь в пространстве, лабиринт, мерцание, планарный переход, путь в тенях, телепортация, эфирная прогулка*, а также все соответствующие псевдозаклинания. *Пространственный якорь* также не дает существу или предмету проходить через *врата* или *телепортирующий круг*.

Пространственный якорь не препятствует движению существ, которые на момент применения заклинания уже были в эфирной или астральной форме; он также не мешает пользоваться любым зрением, позволяющим смотреть на соседние планы, или атаковать межпространственными средствами нападения. Наконец, он не задерживает призванных существ, которые исчезают по окончании длительности заклинания призывания.

ПРОХОД СКВОЗЬ СТЕНУ

Школа: превращение;
Круг: чародей / волшебник 5
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (семена кунжута)
Дистанция: касание
Эффект: отверстие 5 футов на 8 футов, длиной 10 футов, плюс 5 футов за 3 УЗ выше 9-го
Длит.: 1 час / 1 УЗ (П)
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет

Вы создаете проход сквозь деревянную, гипсовую или каменную стену (но не металлическую или сделанную из иных особо твердых материалов). Этот проход может иметь максимальную длину 10 футов плюс 5 футов за 3 УЗ выше 9 (15 футов на 12 уровне, 20 футов на 15 уровне и максимум в 25 футов на 18 уровне). Если стена толще, чем длина созданного прохода, то заклинание просто делает в ней нишу или короткий туннель; несколько применений заклинания *проход сквозь стену* могут создать длинный коридор сквозь очень толстые стены. Когда *проход сквозь стену* прекращает действовать, находящиеся в проходе существа выбрасываются через ближайший выход. Если кто-то рассеивает *проход сквозь стену* или вы прекращаете его действие, все существа в проходе выбрасываются через дальний от вас выход или через единственный, если есть только один.

ПРЫЖОК

Школа: превращение;
Круг: друид 1, следопыт 1, чародей / волшебник 1
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (задняя нога кузнечика)
Дистанция: касание
Цель: существо (которого коснулись)
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ (П)
Испытание: Воли отменяет (безвредно)
Устойчивость к магии: да

Существо получает +10 (усиление) к проверкам Акробатики для прыжков в длину и высоту. На 5 УЗ этот модификатор увеличивается до +20, а на 9 УЗ — до +30.

ПУРГА

Школа: воплощение (созидание) [холод];
Круг: друид 3, чародей / волшебник 3
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р / СФ (пыль и вода)
Дистанция: дальняя (400 футов + 40 футов / 1 УЗ)
Область: цилиндр радиусом 40 футов, высотой 20 футов
Длит.: 1 раунд / 1 УЗ
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет

В области действия заклинания идет снежная крупа, сквозь которую ничего не видно (даже с ночным зрением). Она покрывает землю льдом. Все существа, пытающиеся передвигаться внутри области, могут делать это только с половиной от обычной скорости и пройдя проверку Акробатики со СЛ 10. При провале они не продвигаются в этот раунд, при провале на 5 и более — падают (см. детали в описании навыка Акробатики). Снежная крупа гасит все факелы и мелкие источники огня.

ПУТЕШЕСТВИЕ С ВЕТРОМ

Школа: превращение [воздух];
Круг: жрец 6, друид 7
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, СФ

Дистанция: касание
Цель: вы и еще одно существо, которого коснулись, за 3 УЗ
Длит.: 1 час / 1 УЗ (П); см. текст
Испытание: нет и Воли отменяет (безвредно)
Устойчивость к магии: нет и да (безвредно)
Вы превращаете свое тело в облако пара (как под действием заклинания *газообразность*) и летите по воздуху с малой или большой скоростью. Вы можете взять с собой других существ, каждое из которых действует независимо.

Путешественники могут летать либо со скоростью 10 футов и безупречной маневренностью, либо при помощи магического ветра — со скоростью 600 футов в раунд (60 миль в час) и плохой маневренностью. При этом они не невидимы, но выглядят прозрачными и туманными; если одеться в белое, с вероятностью 80% их будут принимать за облака или туман. Путешественники могут по желанию возвращать себе нормальную плотность тела, а потом снова становиться облаками. Каждая такая трансформация в любую сторону занимает 5 раундов. Время, потраченное на трансформацию или на пребывание в обычном облике, продолжает вычитаться из длительности заклинания. Вы можете прекратить действие заклинания раньше времени или даже прекратить его только для части путешествующих, а не для всех.

В течение последней минуты длительности заклинания путешественники в облачной форме автоматически снижаются со скоростью 60 футов в раунд (максимум 600 футов), но могут опускаться быстрее, если хотят. Это снижение — признак того, что заклинание скоро прекратит действовать.

ПУТЕШЕСТВИЕ СКВОЗЬ РАСТЕНИЯ

Школа: воплощение (телепортация);
Круг: друид 6
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: без ограничений
Цель: вы сами, а также предметы или другие существа-добровольцы (которых коснулись)
Длит.: 1 раунд
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет
Вы можете зайти в любое растение размером с вас или более и за один раунд переместиться на любое расстояние в другое растение того же вида. Оба растения должны быть живыми. Вы не обязаны знать, как выглядит второе растение и где именно оно располагается: если вы не знаете точного местонахождения подходящего экземпляра, вы просто указываете направление и расстояние, после чего *путешествие сквозь растения* переносит вас максимально близко к желаемому месту. Если вы выбрали одно определенное растение, но других живых экземпляров в этой местности нет, заклинание не срабатывает, а вас выкидывает из того растения, в которое вы вошли.

Вы можете брать с собой предметы в пределах своей максимальной нагрузки. Вы также вправе взять с собой еще одно существо среднего или меньшего размера (с вещами в пределах его максимальной нагрузки) за 3 УЗ. Крупные существа при этом считаются за два средних, огромные — за четыре средних и т. д. Все перемещающиеся должны касаться друг друга (например, держась цепочкой), и хотя бы один из них должен касаться вас.

Вы не можете с помощью этого заклинания перемещаться через растения-чудовища. Если занятое вами растение уничтожают, вы со всеми спутниками гибнете, а ваши тела и вещи выпадают наружу.

ПУТЬ В ТЕНЯХ

Школа: иллюзия (тень);
Круг: бард 5, чародей / волшебник 6
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: касание
Цели: до одного существа, которого коснулись / 1 УЗ
Длит.: 1 час / 1 УЗ (П)
Испытание: Воли отменяет
Устойчивость к магии: да
Чтобы использовать *путь в тенях*, вам надо находиться в месте с низким уровнем освещенности.

Вы и все, кого вы касаетесь, перемещаетесь на границу Материального и Теневого планов, и перед вами появляется дорога — отчасти иллюзорная, отчасти настоящая. Вы можете взять с собой других существ (в пределах вашего УЗ). Все, кого вы берете с собой, должны касаться друг друга.

В тенях вы движетесь со скоростью 50 миль в час, хотя идете при этом по теневой дороге в своем обычном темпе. Вы можете применить это заклинание, чтобы уйти в на Теневой план, быстро преодолеть нужное расстояние, а затем вернуться на Материальный план. При этом вы с трудом ориентируетесь в Материальном плане и не можете точно предсказать, где именно выйдете. Расстояния вы можете оценивать лишь примерно, что делает заклинание малополезным для разведки. Мало того: когда заклинание прекращает работать, вас выкидывает на расстоянии 1d10 × 100 футов от выбранного места назначения (только по горизонтали).

Если при этом вы попадаете внутрь твердого объекта, вас отбрасывает еще дальше в том же направлении, на 1d10 × 1 000 футов. Если и после этого вы оказываетесь внутри твердого предмета, то вас и всех ваших спутников выбрасывает на ближайшее открытое место, но от стресса вы становитесь утомленными (без испытаний).

Путь в тенях также можно применить для путешествия на другие планы, примыкающие к Теневому, но при этом нужно идти сквозь центральную часть Теневого плана до границы с другим планом. Этот путь занимает 1d4 часа. Любой, кого вы касались в момент сотворения заклинания, также пересекает границу Теневого плана. Он может последовать за вами, уйти прочь по Теневому плану или вернуться назад на Материальный план (вероятность 50% для каждого из последних двух исходов, если он потеряется или вы его покинете). Существа, не желающие сопровождать вас, проходят испытание Воли в момент сотворения заклинания; при успехе они никуда не отправляются.

Радужная стена

Порядок	Цвет	Эффект	Нейтрализуется заклинанием
1	Красный	Останавливает немагическое дистанционное оружие. Наносит 20 урона огнем (испытание Реакции ½ урона).	*Конус холода*
2	Оранжевый	Останавливает магическое дистанционное оружие. Наносит 40 пунктов урона кислотой (испытание Реакции ½ урона).	*Порыв ветра*
3	Желтый	Останавливает яды, газы и окаменение. Наносит 80 урона электричеством (испытание Реакции ½ урона).	*Дезинтеграция*
4	Зеленый	Останавливает губительное дыхание. Яд (Частота: 1 / раунд на 6 раундов; перв. действие: смерть, втор. действие: 1 Вын / раунд; Лечение: два испытания Стойкости подряд).	*Проход сквозь стену*
5	Голубой	Останавливает эффекты прорицания и воздействия на разум. *Превращение плоти в камень* (испытание Стойкости отменяет).	*Волшебная стрела*
6	Синий	Останавливает все заклинания. Испытание Воли против *безумия* (аналог одноименного заклинания).	*Дневной свет*
7	Фиолетовый	Энергетическое поле уничтожает все предметы и эффекты*. Перемещает существ на другой план (испытание Воли отменяет).	*Рассеивание магии* или *высшее рассеивание магии*

*** Фиолетовый цвет делает все эффекты остальных цветов избыточными, но они включены в таблицу, потому что некоторые волшебные предметы могут создавать по одному цвету с одним из перечисленных выше радужных эффектов, а кроме того, из-за УкМ какие-то цвета могут не сработать (см. выше).**

ПЫЛАЮЩАЯ СФЕРА

Школа: разрушение [огонь];
Круг: друид 2, чародей / волшебник 2
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р / СФ (сало, сера и железный порошок)
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ)
Эффект: сфера диаметром 5 футов
Длит.: 1 раунд / 1 УЗ
Испытание: Реакции отменяет
Устойчивость к магии: да

По вашей воле появляется огненная сфера, которая катится, куда вы указываете, сжигая все на своем пути. Она может двигаться со скоростью 30 футов в раунд, подпрыгивая до 30 футов вверх, чтобы дотянуться до цели. Если сфера входит в зону, занятую существом, она прекращает двигаться на этот раунд и наносит существу 3d6 урона огнем; если существо успешно проходит испытание Реакции, то избегает урона полностью. *Пылающая сфера* перекатывается через барьеры менее 4 футов в высоту. Она поджигает горючие материалы и освещает все вокруг, как факел.

Сфера движется, пока вы ее активно направляете (для вас это сопутствующее действие). Если вы этого не делаете, то она просто остается на месте и горит. Ее можно потушить так же, как любой обычный огонь примерно такого же размера. Поверхность сферы мягкая и губчатая, урон она наносит только огнем. Сфера не может отталкивать существ или сбивать крупные препятствия. *Пылающая сфера* гаснет, если оказывается за пределами дистанции заклинания.

ПЫЛАЮЩИЕ РУКИ

Школа: разрушение [огонь];
Круг: чародей / волшебник 1
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: 15 футов
Область: взрыв в форме конуса
Длит.: мгновенно
Испытание: Реакции ½ урона
Устойчивость к магии: да

С ваших пальцев срывается пламя, обжигая всех в области действия. Пострадавшие получают 1d4 урона огнем за УЗ (максимум 5d4); вещи из горючих материалов при этом воспламеняются. Потушить горящее можно действием полного хода.

РАДУЖНАЯ СТЕНА

Школа: преграждение;
Круг: чародей / волшебник 8
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Эффект: стена шириной 4 фута / 1 УЗ, высотой 2 фута / 1 УЗ
Длит.: 10 мин. / 1 УЗ (П)
Испытание: см. текст
Устойчивость к магии: см. текст

Радужная стена создает непрозрачную вертикальную стену — многоцветную сияющую преграду из света, защищающую вас от самых разных опасностей. Стена сияет семью цветами, каждый из которых имеет свои свойства и функции. Стена неподвижна, и вы сами можете безопасно стоять рядом или ходить сквозь нее. Любое другое существо с 7 КЗ или меньше, оказавшееся в пределах 20 футов от стены, слепнет на 2d4 раунда, если смотрит на стену.

Стена может быть шириной не более 4 футов за единицу УЗ, высотой — 2 футов за единицу УЗ. При попытке создать *радужную стену* на месте, уже занятом существом, заклинание рассеивается и тратится впустую.

Каждый цвет стены имеет особую силу. В таблице выше приведены семь цветов в том порядке, в котором они проявляются и воздействуют на существ, пытающихся дотянуться до вас или

Радужные брызги

1d8	Цвет луча	Эффект	Испытание
1	Красный	20 урона огнем	Реакция — ½ урона
2	Оранжевый	40 урона кислотой	Реакция — ½ урона
3	Желтый	80 урона электричеством	Реакция — ½ урона
4	Зеленый	Яд (частота 1 / раунд на 6 раундов; перв. действие: смерть, втор. действие: 1 Вын / раунд;)*	Лечение: два испытания Стойкости подряд
5	Голубой	*Превращение плоти в камень*	Стойкость — отменяет
6	Синий	*Безумие* (как одноименное заклинание)	Воля — отменяет
7	Фиолетовый	Перемещение на другой план	Воля — отменяет
8	Два луча	Бросьте d8 еще два раза, перебрасывая все выпавшие 8	

* См. яды на стр. 591–594.

пройти сквозь стену; также указано, какая магия может убрать из стены тот или иной цвет. Стену можно уничтожить цвет за цветом, применяя указанные заклинания строго по порядку. *Скипетр отмены* или *магическое разъединение* уничтожает *радужную стену*, но *поле антимагии* с ней не справляется. *Рассеивание магии* и *высшее рассеивание магии* действуют на стену только тогда, когда все предыдущие цвета уже уничтожены и остался только фиолетовый. УкМ работает против *радужной стены*, но проверка УЗ производится отдельно для каждого цвета.

Радужную стену можно сделать постоянной при помощи заклинания *постоянство*.

РАДУЖНАЯ СФЕРА

Школа: преграждение;
Круг: чародей / волшебник 9
Компоненты: С
Дистанция: 10 футов
Эффект: сфера радиусом 10 футов с вами в центре

Это заклинание работает так же, как *радужная стена*, но создает неподвижный и непрозрачный разноцветный шар света, защищающий вас от всех опасностей. Сфера сияет всеми цветами спектра.

Эффект слепоты от сферы для существ с 7 или менее КЗ длится 2d4 × 10 минут. Вы можете выходить из *радужной сферы* и заходить в нее или стоять рядом, она не причиняет вам вреда. Пока вы внутри, сфера препятствует любым попыткам чего-либо (включая чары) проникнуть внутрь. Другие существа, пытающиеся дотянуться до вас или пробиться сквозь сферу, сталкиваются с эффектами от каждого цвета по очереди. Если вы стоите на земле, то обычно видна только верхняя полусфера, а нижняя находится под землей. У цветов этой сферы те же эффекты, что и у цветов *радужной стены*.

Радужную сферу можно сделать постоянной при помощи заклинания *постоянство*.

РАДУЖНЫЕ БРЫЗГИ

Школа: разрушение;
Круг: чародей / волшебник 7
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: 60 футов
Область: взрыв в форме конуса
Длит.: мгновенное
Испытание: см. текст
Устойчивость к магии: да

С вашей руки срываются семь ярких цветных лучей, каждый из которых производит свои эффекты. Существа с 8 и менее КЗ в зоне действия заклинания автоматически слепнут на 2d4 раунда. В каждое существо в области действия попадает один случайно выбранный луч, реже два, с зависящими от цвета эффектами.

РАДУЖНЫЙ УЗОР

Школа: иллюзия (узор) [разум];
Круг: бард 4, чародей / волшебник 4
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С (только бард), Ж, Р (кусочек фосфора), Ф (хрустальная призма); см. текст
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ)
Эффект: цветные огни в радиусе 20 футов (облако)
Длит.: концентрация +1 раунд / 1 УЗ (П)
Испытание: Воли отменяет
Устойчивость к магии: да

Этот сияющий радужный узор завораживает всех, оказавшихся в зоне его действия. Он влияет суммарно максимум на 24 КЗ существ, в первую очередь на тех, у кого наименьшее количество КЗ. При равных количествах КЗ первыми подвергаются влиянию те, кто находится ближе к центру зоны действия. Существо, провалившее испытание, становится завороженным.

Одним жестом (свободное действие) вы можете перемещать радужный узор на 30 футов в раунд, сдвигая его центр. Все завороженные существа следуют за узором, стараясь оставаться в его пределах, даже если им что-либо мешает это делать. Если узор заводит существ в опасное место, каждое из них получает вторую попытку пройти испытание. Если существо теряет возможность видеть узор, то перестает быть завороженным. На слепых существ это заклинание не действует.

РАЗБИВАЮЩИЙ ЗВУК

Школа: разрушение [звук];
Круг: бард 2, жрец 2, чародей / волшебник 2
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р / СФ (кусок слюды)

Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Область или цель: облако радиусом 5 футов, либо один твердый предмет, либо одно существо с кристаллической структурой
Длит.: мгновенное
Испытание: Воли отменяет (предмет); Воли отменяет (предмет) либо Стойкости ½ урона; см. текст
Устойчивость к магии: да

Это заклинание создает высокий тон, либо разбивающий несколько хрупких немагических предметов (или один твердый немагический предмет), либо наносящий урон кристаллическому существу. Если применить *разбивающий звук* к области радиусом в 5 футов, то он разбивает бесхозные немагические предметы из хрусталя, стекла, фарфора или керамики; все они разлетаются на множество мелких осколков. Предметы весом более фунта за единицу вашего УЗ остаются целы.

Вы можете вместо этого направить *разбивающий звук* на один твердый немагический предмет любой структуры, весящий до 10 фунтов за единицу УЗ. Если вы направите *разбивающий звук* на кристаллическое существо (любого веса), он наносит 1d6 урона звуком за единицу УЗ (максимум 10d6). Успешно пройденное испытание Стойкости уменьшает урон вдвое.

РАЗГОВОР С ЖИВОТНЫМИ

Школа: прорицание;
Круг: бард 3, друид 1, следопыт 1
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: на себя
Цель: вы сами
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ

Вы можете задавать животным вопросы и получать ответы, но заклинание не делает их более дружелюбными по отношению к вам. Осторожные животные могут быть неразговорчивы, а недалекие будут говорить глупости. Если животное к вам относится дружелюбно, то оно может вам чем-нибудь помочь.

РАЗГОВОР С КАМНЯМИ

Школа: прорицание;
Круг: друид 6
Время сотворения: 10 минут
Компоненты: С, Ж, СФ
Дистанция: на себя
Цель: вы сами
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ

Вы обретаете способность говорить с камнями, обработанными или нетронутыми. Они могут рассказать вам, кто или что их касался или касалось или что находится за или под ними. Камни могут давать подробные описания, но их особенности восприятия зачастую предоставляют весьма ограниченную картину.

РАЗГОВОР С МЕРТВЫМ

Школа: некромантия [язык];
Круг: жрец 3
Время сотворения: 10 минут
Компоненты: С, Ж, СФ
Дистанция: 10 футов
Цель: один труп
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ
Испытание: Воли отменяет; см. текст
Устойчивость к магии: нет

Вы получаете ответы от мертвого тела. Вы можете задать один вопрос за 2 УЗ. Тело знает лишь то, что знало при жизни — в том числе те же языки. Оно отвечает кратко, невнятно и порой склонно повторяться, особенно если при жизни существо было настроено к вам враждебно.

Если оно отличалось от вас по мировоззрению, то труп получает возможность пройти испытание Воли; при успехе он отказывается отвечать или лжет, используя Блеф. Тело знает то, что его обладатель знал при жизни, и не имеет представления о событиях после своей смерти.

Если в течение последней недели к телу уже применяли *разговор с мертвым*, новое заклинание не срабатывает. Давность смерти не имеет значения, но тело должно быть более-менее целым, чтобы давать ответы. Поврежденное тело может давать частичные ответы, однако рот ему для этого нужен обязательно. На нежить заклинание не действует.

РАЗГОВОР С РАСТЕНИЯМИ

Школа: прорицание;
Круг: бард 4, друид 3, следопыт 2
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: на себя
Цель: вы сами
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ

Вы можете общаться с обычными растениями и растениями-чудовищами, задавая им вопросы и получая ответы. Восприятие растений ограничено, обычно они не могут опознать детали чьей-то внешности или ответить на вопросы о событиях, случившихся слишком далеко от них. Заклинание не делает растения дружелюбнее, чем они были. Осторожные растения могут быть неразговорчивы, а недалекие будут говорить глупости. Если растение к вам относится дружелюбно, то оно может вам чем-нибудь помочь.

РАЗМЯГЧЕНИЕ ЗЕМЛИ И КАМНЯ

Школа: превращение [земля];
Круг: друид 2
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, СФ
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Область: 10 кв. футов / 1 УЗ; см. текст
Длит.: мгновенное
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет

При сотворении этого заклинания любая необработанная земля и камень в области становятся мягче. Влажная земля становится

жидкой грязью, сухая — песком или сухой грязью; камень превращается в мягкую глину, которую легко рубить и сминать. Вы воздействуете на область в 10 кв. футов с глубиной от 1 до 4 футов, в зависимости от плотности грунта. Заклинание не действует на магический или обработанный любым образом камень, а также на земляных или каменных существ. Попавшее в жидкую грязь существо должно пройти проверку Реакции и в случае провала застрять на 1d2 раунда без возможности перемещаться, атаковать или применять заклинания. При успехе существо может двигаться через грязь вдвое медленнее обычного, но не может бегать или атаковать с разбега. Сухая грязь не так опасна, но все существа в ней перемещаются вдвое медленнее обычного, не могут бегать или атаковать с разбега. Превратившийся в глину камень не мешает двигаться, но его гораздо легче копать или прорубаться сквозь него.

Хотя это заклинание не влияет на обработанный камень, оно действует на потолки и стены из природного. Обычно применение к ним этого заклинания вызывает небольшой обвал или оползень, поскольку размягченный материал отваливается от стены или потолка (считается обвалом без зоны завала, см. главу 13). Размягчая землю под фундаментом здания, можно нанести ему структурные повреждения. Но большая часть хорошо построенных зданий от таких повреждений полностью не разваливается.

РАЗРУШЕНИЕ НЕЖИТИ

Школа: некромантия;
Круг: чародей / волшебник 0
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Эффект: луч
Длит.: мгновенное
Испытание: нет
Устойчивость к магии: да

С вашей руки срывается луч позитивной энергии; вы должны попасть им в цель, предприняв дистанционную атаку касанием. Если цель — нежить, то она получает 1d6 урона.

РАЗРУШЕНИЕ ЧАР

Школа: преграждение;
Круг: бард 4, жрец 5, паладин 4, чародей / волшебник 5
Время сотворения: 1 минута
Компоненты: С, Ж
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цель: до одного существа за уровень; все в пределах 30 футов друг от друга
Длит.: мгновенное
Испытание: см. текст
Устойчивость к магии: нет

Это заклинание снимает с существ эффекты очарования, а также превращения и проклятия. *Разрушение чар* способно обратить вспять даже эффект мгновенного действия. Для каждого разрушаемого эффекта вам нужно сделать проверку УЗ (1d20+УЗ, максимум +15) со СЛ 11+ УЗ снимаемого эффекта. В случае вашего успеха соответствующее заклятие, проклятие или иной эффект спадают с существа. Если речь идет о проклятой волшебной вещи, то СЛ задачи соответствует СЛ испытания против самого проклятия. Если заклинание относится к числу тех, что нельзя снять *рассеиванием магии* или *превращением камня в плоть*, *разрушение чар* может сработать, но только если заклинание относится к 5 кругу или ниже.

При помощи *разрушения чар* нельзя расколдовать настоящую проклятую волшебную вещь, но, применив это заклинание, можно освободить существо от воздействия подобного предмета.

РАЗРУШИТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

Школа: превращение;
Круг: жрец 5
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: касание
Цель: один предмет оружия ближнего боя (которого коснулись)
Длит.: 1 раунд / 1 УЗ
Испытание: Воли отменяет (безвредно, предмет); см. текст
Устойчивость к магии: да (безвредно, предмет)

Это заклинание делает одно оружие ближнего боя особенно опасным для нежити. Любая нежить с количеством КЗ, равным вашему УЗ или меньшим, которую ударили таким оружием, должна пройти испытание Воли и в случае провала немедленно рассыпаться в прах. УкМ нежити при этом не применяется.

РАСКАЛЕННЫЙ МЕТАЛЛ

Школа: превращение (огонь);
Круг: друид 2
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, СФ
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цель: металлическое снаряжение одного существа за 2 УЗ, все в пределах 30 футов друг от друга, — либо 25 фунтов металлических предметов / 1 УЗ, все в пределах 30 футов друг от друга
Длит.: 7 раундов
Испытание: Воли отменяет (предмет)
Устойчивость к магии: да (предмет)

Раскаленный металл делает предметы обжигающе горячими. Шансы избежать этого, пройдя испытание, имеют только магический металл и вещи, которые кто-то носит или держит. Первые проходят испытание со своими собственными модификаторами, вторые используют модификаторы существа, если только их собственные не выше.

Если нагретые предметы являются частью снаряжения существа (например, это его доспех, щит или оружие), то их обладатель начинает получать урон от огня. Если существо не носит эти предметы близко к телу, то оно всегда получает минимальный урон из возможного (1 либо 2 пункта урона, см. таблицу).

В первый раунд действия заклинания металл становится теплым и неприятным на ощупь, но пока не причиняет вреда; это

же относится к самому последнему раунду. Все остальное время *раскаленный металл* обжигает, причем на третий, четвертый и пятый раунд он оказывается особенно горячим и опасным — см. таблицу ниже.

Раунд	Температура металла	Урон
1	Теплый	Нет
2	Горячий	1d4
3–5	Раскаленный	2d4
6	Горячий	1d4
7	Теплый	Нет

Любой холод, способный причинить вред существу, отменяет этот урон от огня (и наоборот) по одному пункту урона за каждый свой пункт урона. Под водой *раскаленный металл* наносит половину урона и заставляет воду вокруг кипеть.

Раскаленный металл нейтрализует и рассеивает *ледяной металл*.

РАСКАТ ГРОМА

Школа: разрушение [звук];
Круг: бард 2, жрец 2
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Ф / СФ (музыкальный инструмент)
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Область: облако радиусом 10 футов
Длит.: мгновенное
Испытание: Стойкости ослабляет
Устойчивость к магии: да

Резкий звуковой удар поражает всех в области действия заклинания. Все находящиеся в зоне действия получают 1d8 урона звуком и должны пройти испытание Стойкости, при провале оказавшись в шоке на 1 раунд. Глухие существа не оказываются в шоке, но урон получают.

РАСПЛЫВЧАТОСТЬ

Школа: иллюзия (морок);
Круг: бард 2, чародей / волшебник 2
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С
Дистанция: касание
Цель: одно существо (которого коснулись)
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ (П)
Испытание: Воли отменяет (безвредно)
Устойчивость к магии: да (безвредно)

Силуэт существа становится размытым, окружающие его плохо видят (вероятность промаха 20%). Заклинание *увидеть невидимое* не позволяет игнорировать этот эффект, но *истинное зрение* позволяет. Те, кто вообще не может видеть данное существо, игнорируют эффекты этого заклинания (однако неспособность видеть сама по себе налагает штрафы).

РАССЕИВАНИЕ ДОБРА

Школа: преграждение [зло];
Круг: жрец 5

Это заклинание работает так же, как *рассеивание зла*, но вас окружает темная нечестивая аура, а ее эффекты применяются к добрым заклинаниям и существам вместо злых.

РАССЕИВАНИЕ ЗЛА

Школа: преграждение [добро];
Круг: жрец 5, паладин 4
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, СФ
Дистанция: касание
Цель: вы и одно злое существо с иного плана, которого коснулись, либо вы и одно злое заклинание на существе или предмете (которого коснулись)
Длит.: 1 раунд / 1 УЗ или пока не сработает
Испытание: см. текст
Устойчивость к магии: см. текст

Вас окутывает священный белый свет. Он делает три вещи.

Во-первых, вы получаете +4 (отражение) к КБ против атак злых существ.

Во-вторых, предприняв успешную атаку касанием в ближнем бою против злого существа с иного плана, вы изгоняете его на родину. Существо может пройти испытание Воли, чтобы попытаться избежать этого (его УкМ также учитывается). После применения этого способа действие заклинания заканчивается.

В-третьих, вы получаете возможность одним прикосновением снять заклинание очарования, сотворенное злым существом, либо одно злое заклинание. Если заклинание нельзя снять *рассеиванием магии*, то и *рассеивание зла* этого не может. При таком применении *рассеивания зла* испытания и УкМ существа не помогают. После применения этого способа действие заклинания заканчивается.

РАССЕИВАНИЕ МАГИИ

Школа: преграждение;
Круг: бард 3, жрец 3, друид 4, паладин 3, чародей / волшебник 3
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ)
Цель или область: один заклинатель, существо или предмет
Длит.: мгновенное
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет

С помощью *рассеивания магии* вы можете прекратить действие одного заклинания на предмет или существо, либо временно подавить магические силы волшебного предмета, либо нейтрализовать творимое заклинание. Заклинание, которое рассеяли, прекращает действовать, как если бы у него закончилась длительность. Некоторые чары рассеять таким образом нельзя; это указывается в их описаниях.

Рассеивание магии может снимать (но не нейтрализовать) псевдозаклинания так же, как и соответствующие заклинания. Рассеять эффект мгновенной длительности невозможно,

поскольку он уже не является магическим к моменту сотворения рассеивания магии.

Рассеивание магии применяется двумя способами: как прицельное рассеивание или как контрзаклинание.

Прицельное рассеивание: Вы направляете это заклинание на один предмет, существо или заклинание. Вы производите одну проверку рассеивания (1d20 + ваш УЗ) и сравниваете результат со СЛ задачи (11 + УЗ); в случае наличия нескольких заклинаний, примененных к предмету или существу, выбирается то, которое имеет самый высокий УЗ. В случае успеха заклинание прекращает действовать. В случае провала результат сравнивается со следующим по УЗ заклинанием. Повторяйте процедуру, пока у вас не получится снять с цели одно заклинание или вы не потерпите неудачу с каждым из имеющихся. Например, заклинатель 7 уровня использует *рассеивание магии*, направив его на существо, на которое наложены *каменная кожа* (УЗ 12) и *полет* (УЗ 6). При проверке УЗ он получает 19. Этого недостаточно, чтобы снять *каменную кожу* (что требует результата проверки 23 или выше), но достаточно, чтобы снять *полет* (для чего хватает 17). Получив результат 23 или больше, он снял бы *каменную кожу*, оставив *полет* на месте. Получив 16 или меньше, он не сумел бы снять ни одного заклинания.

Вы также можете использовать *рассеивание магии*, чтобы прицельно снять одно конкретное заклинание с существа, предмета или места (например, *огненную стену*); при этом вам нужно назвать конкретное заклинание. Если ваш результат проверки УЗ позволяет справиться со СЛ этого заклинания, то оно прекращает действовать. При этом никакие другие заклинания и прочие эффекты с цели не снимаются. Если вашей целью является предмет или существо, сами по себе являющиеся эффектом заклинания (например, благодаря *призыву чудовища*), то вы при удачной попытке рассеивания прекращаете действие заклинания, призвавшего этот предмет или существо.

Если вы направляете это заклинание на волшебную вещь, то вам нужно успешно пройти проверку УЗ (СЛ = 11 + УЗ предмета). В случае вашего успеха все волшебные свойства предмета подавляются на 1d4 раунда, после чего предмет их восстанавливает. Пока они подавлены, предмет не считается волшебным. Любой проход между планами (например, *бездонная сумка*) временно закрывается. Физические свойства предмета при этом не меняются: волшебный меч с подавленной магией все еще является искусно сделанным мечом. Это заклинание не действует на артефакты и богов.

Вы автоматически справляетесь с любыми проверками рассеивания, когда снимаете свои собственные заклинания.

Контрзаклинание: Вы можете использовать рассеивание магии для нейтрализации чужого заклинания в момент его произнесения. В отличие от обычной нейтрализации подходящими заклинаниями, *рассеивание магии* срабатывает не всегда: вам нужно успешно произвести проверку рассеивания, чтобы нейтрализовать чужое заклинание.

РАССЕИВАНИЕ МАГИИ, ВЫСШЕЕ

Школа: преграждение;

Круг: бард 5, жрец 6, друид 6, чародей / волшебник 6

Цель или область: один заклинатель, существо или предмет; либо взрыв радиусом 20 футов

Это заклинание работает так же, как *рассеивание магии*, но оно способно снять со своей цели более одного заклинания, а также может воздействовать на несколько целей.

Высшее рассеивание магии применяется тремя способами: для прицельного рассеивания, для рассеивания в области или как контрзаклинание.

Прицельное рассеивание: При этом заклинание работает так же, как *рассеивание магии*, но снимает одно заклинание за каждые четыре ваших УЗ, начиная с заклинаний самого высокого круга из имеющихся и продолжая более слабыми. Кроме того, *высшее рассеивание магии* может снимать заклинания, которые обычно убирают при помощи *снятия проклятия*, даже если обычное *рассеивание магии* на них не действует. СЛ *снятия проклятия* при этом равна СЛ самого проклятия.

Рассеивание в области: Высшее рассеивание магии также можно применять, воздействуя на все в области радиусом 20 футов (взрыв). Пройдите одну проверку рассеивания и примените результат ко всем заколдованным существам и предметам в области, как если бы на них было направлено *рассеивание магии*. На волшебные (не временно заколдованные) вещи это не действует. Каждое работающее заклинание, центр которого попадает в зону *высшего рассеивания магии*, также имеет вероятность прекратить действовать целиком. Если *высшее рассеивание магии* задевает часть области действия заклинания, но не ее центр, оно способно рассеять ее частично, в зоне пересечения областей действия.

Если в зоне действия *высшего рассеивания магии* оказывается предмет или существо, сами по себе являющиеся эффектом заклинания (например, благодаря *призыву чудовища*), то вы при удачной попытке рассеивания прекращаете действие заклинания, призвавшего этот предмет или это существо, в дополнение к попытке снять одно заклинание, действующее на него.

Вы можете автоматически пройти проверку УЗ для рассеивания заклинаний, которые сотворили сами, если хотите.

Контрзаклинание: Работает как при *рассеивании магии*, но вы получаете +4 к проверкам рассеивания для нейтрализации чужого заклинания.

РАССЕИВАНИЕ ПРИНЦИПИАЛЬНОСТИ

Школа: преграждение [хаос];

Круг: жрец 5

Это заклинание работает так же, как *рассеивание зла*, но вас окутывает мерцающий желтый свет хаоса, а его эффекты применяются к принципиальным заклинаниям и существам вместо злых.

РАССЕИВАНИЕ ХАОСА

Школа: преграждение [принципиальность];

Круг: жрец 5, паладин 4

Это заклинание работает так же, как *рассеивание зла*, но вас окружает бледно-голубой свет, а его эффекты применяются к хаотичным заклинаниям и существам вместо злых.

РЕГЕНЕРАЦИЯ

Школа: воплощение (исцеление);
Круг: жрец 7, друид 9
Время сотворения: 3 полных раунда
Компоненты: С, Ж, СФ
Дистанция: касание
Цель: одно живое существо (которого коснулись)
Длит.: мгновенное
Испытание: Стойкости отменяет (безвредно)
Устойчивость к магии: да (безвредно)

С помощью этого заклинания можно прирастить существу обратно оторванные части тела (пальцы, руки, ноги, хвосты и даже головы, если у существа их было несколько). Кости и разрушенные органы также восстанавливаются. По окончании времени сотворения вся физическая регенерация занимает всего 1 раунд, если приложить отрубленную часть к телу существа. Если этих кусков под рукой нет, *регенерация* занимает 2d10 раундов. *Регенерация* также восстанавливает 4d8 ПЗ + 1 за единицу УЗ (максимум +35), снимает утомление и бессилие, снимает весь несмертельный урон. Это заклинание действует только на живых существ.

РЕЗОНАНС

Школа: разрушение (звук);
Круг: бард 6
Время сотворения: 10 минут
Компоненты: С, Ж, Ф (камертон)
Дистанция: касание
Цель: одно отдельное строение
Длит.: до 1 раунда / 1 УЗ
Испытание: нет; см. текст
Устойчивость к магии: да

Вы вызываете опасный резонанс в любом отдельно стоящем строении. Вибрация наносит строению 2d10 урона в раунд, игнорируя твердость. При сотворении заклинания вы можете ограничить длительность его действия; в ином случае оно действует 1 раунд за единицу УЗ. Если вы применяете заклятие к любому строению, которое не располагается обособленно, примыкающие стены служат препятствием для эффекта и обнуляют урон.

Резонанс не действует на существ (включая конструкции). Строения не могут проходить испытания, чтобы избежать эффектов этого заклинания.

РЕИНКАРНАЦИЯ

Школа: превращение;
Круг: друид 4
Время сотворения: 10 минут
Компоненты: С, Ж, Р, СФ (масла стоимостью 1 000 зм)
Дистанция: касание
Цель: мертвое существо (которого коснулись)
Длит.: мгновенное
Испытание: нет; см. текст
Устойчивость к магии: да (безвредно)

С помощью этого заклинания вы даете погибшему существу возможность возродиться в новом теле, если это существо умерло не раньше чем за неделю до сотворения заклинания, а душа согласна вернуться. Если она не согласна, заклинание не срабатывает. Все физические болезни и недуги в новое тело не переносятся; состояние останков также не имеет значения. Пока у вас есть хотя бы малая частичка тела существа, *реинкарнация* возможна — но эта частичка должна была находиться в составе тела в момент его смерти. При помощи магии вы создаете совершенно новое тело, молодое, но взрослое; этот процесс занимает 1 час. По его окончании душа вселяется в тело.

Реинкарнированное существо помнит большую часть своей прежней жизни и свое прежнее тело. Оно сохраняет все классовые особенности, черты и пункты навыков; его класс, БМА, базовые модификаторы к испытаниям и ПЗ не меняются. Сила, Ловкость и Выносливость частично зависят от нового тела. Сначала уберите все модификаторы народа, а затем примените указанные в таблице ниже. Реинкарнированный получает два постоянных отрицательных уровня; если он не может их получить (число отрицательных уровней станет равно или превзойдет число КЗ), то вместо этого теряет по 2 пункта Выносливости за каждый отрицательный уровень, который не получил (если это уменьшит его Выносливость до 0 или ниже, то реинкарнировать его нельзя). Любые подготовленные перед смертью заклинания с вероятностью 50% оказываются потеряны. Если существо было способно сотворять заклинания без подготовки (как чародей), то с вероятностью 50% каждая его неиспользованная ячейка оказывается использованной.

Изменения характеристик персонажа могут сделать дальнейшее развитие в текущем классе затруднительным; в этом случае имеет смысл выбрать другой класс. Для гуманоидов новая инкарнация определяется по таблице ниже; для остальных существ следует делать аналогичные таблицы. Ставшие нежитью или убитые смертельным эффектом не могут быть реинкарнированы с помощью этого заклинания; оно также не действует на конструкции, элементалей, потусторонних существ и нежить. Однако при помощи этого заклинания можно реинкарнировать существо, умершее от старости.

d%	Инкарнация	Сила	Ловкость	Выносливость
01	Багбер	+4	+2	+2
02–13	Дварф	+0	+0	+2
14–25	Эльф	+0	+2	–2
26	Гнолл	+4	+0	+2
27–38	Гном	–2	+0	+2
39–42	Гоблин	–2	+2	+0
43–52	Полуэльф	+0	+2	+0
53–62	Полуорк	+2	+0	+0
63–74	Полурослик	–2	+2	+0
75–89	Человек	+0	+0	+2
90–93	Кобольд	–4	+2	–2
94	Людоящер	+2	+0	+2
95–98	Орк	+4	+0	+0
99	Троглодит	+0	–2	+4
100	Другое (выбор ведущего)	?	?	?

Реинкарнированное существо получает все базовые способности новой формы, включая тип и скорость передвижения, естественную броню, естественное оружие, экстраординарные способности и т. д., но не знание языка.

Заклинания *желание* или *чудо* могут вернуть реинкарнированному персонажу его первоначальный вид.

РЕМОНТ

Школа: превращение;
Круг: жрец 2, чародей / волшебник 2
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цель: один предмет объемом до 10 куб. футов / 1 УЗ или одна конструкция любого размера

Это заклинание работает так же, как *починка*, но восстанавливает 1d6 ПЗ за единицу УЗ, если применить его к предмету или конструкции (максимум 5d6).

С помощью *ремонта* можно чинить уничтоженные волшебные предметы (у которых осталось 0 или меньше пунктов прочности), а также восстанавливать их волшебные свойства, если ваш УЗ хотя бы вдвое выше, чем УЗ предмета.

Таким образом нельзя чинить предметы с зарядами (вроде жезлов) и одноразовые предметы (вроде зелий и свитков). Если применять *ремонт* к конструкции, то заклинание автоматически преодолевает любую ее невосприимчивость к магии.

РЖАВЯЩЕЕ ПРИКОСНОВЕНИЕ

Школа: превращение;
Круг: друид 4
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, СФ
Дистанция: касание
Цель: один немагический железный предмет (или часть предмета в пределах 3 футов от места, которого вы коснулись) или одно существо из железа.
Длит.: см. текст
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет

Железо или железосодержащий сплав, которого вы касаетесь, мгновенно ржавеет и рассыпается. Если предмет по размеру больше, чем может поместиться в радиусе 3 футов, ржавеет только его часть. Волшебные предметы невосприимчивы к этому заклинанию.

В ходе сражения вы можете применить *ржавящее прикосновение*, предприняв атаку касанием в ближнем бою. *Ржавящее прикосновение* при этом мгновенно уменьшает КБ от металлических доспехов на 1d6 пунктов (но не больше, чем доспех давал). Оружия в руках противника коснуться труднее: вам надо попасть атакой касанием в ближнем бою по самому оружию, и это провоцирует внеочередную атаку. Если вы преуспели, то оружие уничтожается. Вы сами должны коснуться оружия — наоборот это не работает. Состоящему из железа существу *ржавящее прикосновение* мгновенно наносит 3d6 урона + 1 за единицу УЗ (максимум +15) за каждое попадание.

Заклинание длится 1 раунд за единицу УЗ, и вы можете предпринимать одну такую атаку в раунд.

РОСТ РАСТЕНИЙ

Школа: превращение;
Круг: друид 3, следопыт 3
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, СФ
Дистанция: см. текст
Цель или область: см. текст
Длит.: мгновенное
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет

Рост растений имеет различные эффекты в зависимости от выбранной версии.

Заросли: Все обычные растения (трава, кусты, лианы, деревья и т. д.) в пределах дальней дистанции (400 футов + 40 футов за УЗ) разрастаются в густую чащу, сквозь которую приходится прорубаться и пробиваться. Скорость существ в зарослях снижается до 5 футов или 10 футов для существ крупного и более размера. Если заклинание наложено на область, на которой уже действует какой-то эффект, усиливающий растения, например *опутывание* или *терновая стена*, то сложность любых проверок и испытаний против этих заклинаний увеличивается на 4. Этот модификатор сохраняется в течение 1 дня с момента сотворения *роста растений*. Вы можете выбрать разную форму для области действия: круг радиусом 100 футов, полукруг радиусом 150 футов или сектор в четверть круга радиусом 200 футов. Вы также можете выбрать в области отдельные участки, которые останутся незатронутыми.

Плодородие: Все растения в пределах полумили в течение следующего года плодоносят на треть обильнее.

Рост растений нейтрализует *угнетение растений*.

Это заклинание не действует на растения-чудовища.

РУКА ПОМОЩИ

Школа: разрушение;
Круг: жрец 3
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, СФ
Дистанция: 5 миль
Эффект: призрачная рука
Длит.: 1 час / 1 УЗ
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет

Вы создаете призрачную руку, которую можете послать к существу в пределах 5 миль от вас. Рука манит это существо за собой и ведет к вам, если за ней следуют.

Творя заклинание, вы выбираете одно существо определенной внешности, указывая народ, пол или приметы, но не скрытые параметры вроде уровня, мировоззрения или класса. После этого рука отправляется искать того, кто подходит по описанию.

Время поиска зависит от расстояния, на котором находится искомое существо.

Расстояние	Время на поиски
100 футов или меньше	1 раунд
1 000 футов	1 минута
1 миля	10 минут
2 мили	1 час
3 мили	2 часа
4 мили	3 часа
5 миль	4 часа

Как только рука находит существо, то начинает манить его. Если существо следует за ней, рука ведет его к вам самым прямым и простым путем. Она держится в 10 футах перед существом, подстраиваясь к скорости вплоть до 240 футов в раунд. Приведя его к вам, рука исчезает.

Существо не обязано следовать за рукой или что-то для вас делать. Если оно не идет, рука продолжает держаться рядом и манить, пока не прекратится действие заклинания. Если оно прекращается, когда существо еще в пути, рука пропадает, и существу придется ориентироваться самостоятельно.

Если подходящих существ в пределах 5 миль больше одного, рука выбирает ближайшее; идет оно или не идет — рука не пытается искать других. Если после четырех часов поисков рука не нашла в пределах 5 миль никого подходящего, она возвращается к вам, показывает пустую ладонь (сообщая, что никого не нашла) и исчезает.

Призрачная рука не имеет физической формы. Она невидима для всех, кроме вас и цели заклинания. Она не может драться или делать что-либо, кроме поисков существа и приманивания его к вам. Рука не проходит сквозь предметы, но просачивается через щели и дыры. Она не отлетает дальше 5 миль от того места, где появилась в момент сотворения заклинания.

СВЕТ

Школа: разрушение [свет];
Круг: бард 0, жрец 0, друид 0, чародей / волшебник 0
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Р / СФ (светлячок)
Дистанция: касание
Цель: предмет (которого коснулись)
Длит.: 10 мин. / 1 УЗ
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет

Под действием этого заклинания предмет начинает светиться с яркостью факела, обеспечивая средний уровень освещенности в радиусе 20 футов, а также улучшая освещенность на один шаг в следующих 20 футах, но не выше среднего уровня освещенности. Темнота становится низким уровнем освещенности, низкий — средним. В области среднего или высокого уровня освещенности это заклинание бесполезно. Сам эффект неподвижен, но можно перемещать предмет, на который он наложен.

Единовременно вы можете поддерживать лишь одно заклинание *свет*. Если вы творите новый *свет*, когда прежний еще горит, то прежний гаснет. Если вы делаете такое заклинание постоянным (при помощи заклинания *постоянство* или иным способом), то оно считается отдельно и не мешает зажигать еще один *свет*.

Свет нейтрализует и рассеивает любое заклинание тьмы такого же или более низкого круга.

СВОБОДА

Школа: преграждение;
Круг: чародей / волшебник 9
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ) или см. текст
Цель: одно существо
Длит.: мгновенное
Испытание: Воли отменяет (безвредно)
Устойчивость к магии: да

Существо освобождается от всех заклинаний и эффектов, ограничивающих подвижность, в том числе захваты, обездвиживание, шок, окаменение, паралич, *заключение, замедление, лабиринт, опутывание, паутина, сковывание, сон* и *стазис*. Чтобы освободить существо от действия заклинаний *заключение* или *лабиринт*, вам надо знать его имя и происхождение, а также использовать *свободу* именно на том месте, где оно было заключено или отправлено в *лабиринт*.

СВОБОДА ДВИЖЕНИЙ

Школа: преграждение;
Круг: бард 4, жрец 4, друид 4, следопыт 4
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (полоска кожи, привязанная к существу), СФ
Дистанция: на себя или касание
Цель: вы сами или существо (которого коснулись)
Длит.: 10 мин. / 1 УЗ
Испытание: Воли отменяет (безвредно)
Устойчивость к магии: да (безвредно)

Это заклинание позволяет вам или существу, которого вы коснулись, свободно двигаться и атаковать, пока длится заклинание, невзирая на воздействие любых ограничивающих движение эффектов — например, *паралича, замедления, паутины* или *плотного тумана*. Все попытки взять вас в захват или обездвижить проваливаются. Существо успешно справляется с любыми маневрами и проверками Изворотливости, чтобы выйти из захвата или состояния обездвиженности.

Заклинание также позволяет нормально двигаться и атаковать под водой, в том числе режущим или дробящим оружием, от топоров до молотов, если это оружие вы держите в руке, а не метаете. *Свобода движений* не предоставляет способности дышать под водой.

СВЯЗЬ С ИНЫМ ПЛАНОМ

Школа: прорицание;
Круг: чародей / волшебник 5

Связь с иным планом

План	СЛ сохранения Инт / Хар	Правда	Неизвестно	Ложь	Случайный ответ
Стихийный план	СЛ 7 / 1 неделя	01–34	35–62	63–83	84–100
План Негативной / Позитивной энергии	СЛ 8 / 1 неделя	01–39	40–65	66–86	87–100
Астральный план	СЛ 9 / 1 неделя	01–44	45–67	68–88	89–100
Внешний план, полубог	СЛ 10 / 2 недели	01–49	50–70	71–91	92–100
Внешний план, малое божество	СЛ 12 / 3 недели	01–60	61–75	76–95	96–100
Внешний план, среднее божество*	СЛ 14 / 4 недели	01–73	74–81	82–98	99–100
Внешний план, великое божество	СЛ 16 / 5 недель	01–88	89–90	91–99	100

*** Для связи со Внешними планами в мире Pathfinder пользуйтесь этой строкой таблицы.**

Время сотворения: 10 минут
Компоненты: С
Дистанция: на себя
Цель: вы сами
Длит.: концентрация

Вы мысленно связываетесь с иным планом (Стихийным или более далеким), чтобы получить совет и информацию от живущих там сил. Выше приведена таблица, в которой приведены возможные результаты и последствия таких попыток. Иномирные силы отвечают на понятном вам языке, но они лаконичны и не стремятся к контакту. Обычные ответы — это «да», «нет», «возможно», «никогда», «неважно» и другие фразы из одного слова.

Вы должны концентрироваться на поддержании заклинания, чтобы продолжать задавать вопросы по одному за раунд. Сила, к которой вы обращаетесь, дает ответ в тот же раунд. Вы можете задать не более одного вопроса за 2 УЗ. Чем дальше находится место, с обитателями которого вы пытаетесь общаться, тем выше вероятность, что общение нанесет вред вашему Интеллекту и Харизме из-за большой нагрузки на мозг, однако также тем выше вероятность, что обитатели тех мест знают ответ и говорят правду. Когда речь идет о Внешних планах, на эффекты заклинания влияет еще и сила божества, к которому вы обращаетесь. Разные результаты, которые могут получиться при бросании игральных костей и применении таблицы, связаны с различиями божеств. В редчайших случаях это заклинание не будет работать из-за вмешательства каких-то высших сил.

Снижение Интеллекта или Харизмы: В таблице указана СЛ проверки Интеллекта; при успехе ваш Интеллект и Харизма остаются прежними. В случае провала ваш Интеллект и Харизма снижаются до 8 на указанный в таблице срок, и это делает вас неспособным пользоваться мистическими заклинаниями. Для этой проверки нельзя брать результат 10 без броска. Это случается сразу, в момент задавания первого вопроса, и вы не успеваете получить никаких ответов. При успехе вы выходите на контакт и бросаете d%, чтобы определить, какой ответ вы получили.

Правда: Вы получаете истинный ответ в одно слово. Если вопрос таков, что подобный ответ дать невозможно, то вы слышите случайный ответ.

Неизвестно: Иномирная сила сообщает вам, что ответ ей неизвестен.

Ложь: Вам намеренно сообщают неправду.

Случайный ответ: Отвечающий пытается соврать, но правды он сам не знает, так что просто выдумывает ответ.

СВЯТОЕ СЛОВО

Школа: разрушение [добро, звук]; **Круг:** жрец 7
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С
Дистанция: 40 футов
Область: недобрые существа в радиусе 40 футов от вас (облако)
Длит.: мгновенное
Испытание: Воли ослабляет
Устойчивость к магии: да

С любым недобрым существом в области действия *святого слова* происходит следующее:

Количество КЗ	Эффект
Равно УЗ	Глухота
До УЗ – 1	Слепота, глухота
До УЗ – 5	Паралич, слепота, глухота
До УЗ – 10	Смерть, паралич, слепота, глухота

Все перечисленные эффекты складываются и вступают в силу одновременно; успешное прохождение испытания Воли ослабляет их или отменяет. Каждое существо, попавшее под влияние заклинания, проходит одно испытание для всех эффектов сразу.

Глухота: Существо глохнет на 1d4 раунда. Успешное испытание отменяет эффект.

Слепота: Существо слепнет на 2d4 раундов. Успешное испытание сокращает время слепоты до 1d4 раундов.

Паралич: Существо становится парализованным и беспомощным на 1d10 минут. Успешное испытание сокращает время паралича до 1 раунда.

Смерть: Живое существо умирает, нежить уничтожается. Успешно пройденное испытание отменяет эффект: вместо него существо получает 3d6 урона + 1 за единицу вашего УЗ (максимум +25).

Кроме того, если вы используете это заклинание на своем родном плане, любые недобрые экстрапланарные существа в области действия чар мгновенно отправляются на свои родные планы; это происходит вне зависимости от того, слышат ли существа *святое слово* или нет. Изгнанные таким образом не могут вернуться в течение минимум 24 часов. Чтобы избежать возвращения на родной план, существо должно успешно пройти испытание Воли со штрафом –4.

Святое слово не действует на существ, количество КЗ которых выше вашего УЗ.

Святотатство

Школа: разрушение [зло, звук];
Круг: жрец 7
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С
Дистанция: 40 футов
Область: все незлые существа в радиусе 40 футов от вас (облако)
Длит.: мгновенное
Испытание: Воли ослабляет
Устойчивость к магии: да

С любым незлым существом в области действия *святотатства* происходит следующее:

Количество КЗ	Эффект
Равно УЗ	Ступор
До УЗ – 1	Слабость, ступор
До УЗ – 5	Паралич, слабость, ступор
До УЗ – 10	Смерть, паралич, слабость, ступор

Все перечисленные эффекты складываются и случаются одновременно; успешное прохождение испытания Воли (одно на все эффекты сразу) ослабляет их или отменяет.

Ступор: Существо в течение 1 раунда находится в ступоре и не может предпринимать никаких действий, хотя уворачиваться от опасностей не перестает. Успешное прохождение испытания отменяет эффект.

Слабость: Характеристика Силы существа снижается на 2d6 пунктов на 2d4 раунда. Успешное прохождение испытания уменьшает эффект вдвое.

Паралич: Существо становится парализованным и беспомощным на 1d10 минут. Успешное прохождение испытания сокращает время паралича до 1 раунда.

Смерть: Живое существо умирает, нежить уничтожается. Испытание отменяет эффект: существо выживает, но получает 3d6 урона + 1 за УЗ (максимум +25).

Кроме того, если вы используете это заклинание на своем родном плане, любые незлые экстрапланарные существа в области действия мгновенно отправляются на свои родные планы; это происходит вне зависимости от того, слышат ли существа слова *святотатства* или нет. Изгнанные таким образом не могут вернуться в течение минимум 24 часов. Чтобы избежать возвращения на родной план, существо должно успешно пройти испытание Воли со штрафом –4.

Святотатство не действует на существ, количество КЗ которых больше вашего УЗ.

Священный гнев

Школа: разрушение [добро];
Круг: жрец 4
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ)
Область: взрыв радиусом 20 футов
Длит.: мгновенное (1 раунд); см. текст
Испытание: Воли ослабляет; см. текст
Устойчивость к магии: да

Вы сокрушаете своих врагов священной силой. Это заклинание вредит только злым и нейтральным (не добрым) существам. Оно наносит всем злым существам 1d8 урона за 2 УЗ (максимум 5d8); злые потусторонние существа получают 1d6 урона за УЗ (максимум 10d6). Все эти существа слепнут на 1 раунд. Успешно пройденное испытание Воли уменьшает урон вдвое и отменяет слепоту.

Заклинание наносит половину урона существам, которые не являются ни злыми, ни добрыми; оно также не ослепляет их. Подобные существа могут уменьшить урон вдвое еще раз (т. е. до четверти от обычного), если успешно пройдут испытание Воли.

Священный меч

Школа: разрушение [добро];
Круг: паладин 4
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: касание
Цель: один предмет оружия ближнего боя (которого коснулись)
Длит.: 1 раунд / 1 УЗ
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет

Это заклинание наполняет священной силой ваш меч или любое другое оружие ближнего боя по вашему выбору. Оно при этом превращается в +5 *священное* оружие (имеющее +5 (усиление) к атакам и урону, а также наносящее дополнительные 2d6 урона злым противникам). Вокруг него постоянно работает *магический круг против зла* (аналог заклинания). Если этот круг по любым причинам прекращает действовать, в ваш ближайший ход меч создает новый (свободное действие). Это заклинание автоматически перестает работать через 1 раунд после того, как оружие покидает ваши руки.

Вы не можете иметь более одного *священного меча* одновременно. Если наложить это заклинание на уже волшебное оружие, оно временно подавит его волшебные свойства на все время действия заклинания; модификаторы искусно сделанного оружия также не добавляются. Эффекты *священного меча* не складываются ни с какими иными усилениями оружия, как, например, *благословение оружия*. Это заклинание не действует на артефакты.

Сжатый кулак

Школа: разрушение [сила];
Круг: чародей / волшебник 8
Компоненты: С, Ж, Ф / СФ (кожаная перчатка)

Это заклинание работает так же, как *преграждающая рука*, но рука может еще и толкать и бить противников, как вы укажете. Она способна двигаться в пределах 60 футов и атаковать в тот же раунд. Вы управляете ею напрямую, так что ее способность замечать и атаковать невидимых или спрятавшихся существ зависит только от вас. Рука атакует один раз в раунд с БМА, равным вашему УЗ, добавляя к результатам модификатор вашего Интеллекта, Мудрости или Харизмы (если вы волшебник, жрец,

или чародей соответственно), а также +11 за Силу самой руки (Сила руки равна 33) и –1 за крупный размер. При каждой атаке рука наносит 1d8+11 урона; те, по кому она попала, должны пройти испытание Стойкости и в случае провала оказаться в шоке на 1 раунд. Перенаправление заклинания на новую цель является сопутствующим действием.

Сжатый кулак способен вставать между вами и противниками, подобно *преграждающей руке;* он также может таранить противников, как *могучая рука.* Для расчета его МБМ при таране в качестве БМА используется ваш УЗ, к которому добавляется +11 (Сила) и +1 (размер).

СИГНАЛ ТРЕВОГИ

Школа: прегражение;
Круг: бард 1, следопыт 1, чародей / волшебник 1
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Ф / СФ (маленький колокольчик и кусок тонкой серебряной проволоки)
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Область: эманация радиусом 20 футов, с центром на точке в пространстве
Длит.: 2 часа / 1 УЗ (П)
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет

Заклинание *сигнал тревоги* позволяет поставить скрытую сигнализацию в выбранном вами месте. Пока заклинание работает, оно подает сигнал — или мысленный и слышный лично вам, или громкий и слышный всем — каждый раз, когда существо маленького или более размера заходит в защищенную область или хотя бы соприкасается с ней. Если существо при этом произносит пароль, выбранный вами при сотворении заклинания, то не поднимает тревоги. При сотворении вы выбираете, будет сигнал мысленным или громким.

Мысленный сигнал тревоги: Этот вариант заклинания сообщает вам (и только вам) о вторжении, если вы находитесь в пределах одной мили от заколдованного места. Сигнал звучит как короткий резкий писк в голове, который будит вас, если вы спите обычным сном, но в целом не мешает концентрироваться. Заклинание *тишина* никак не мешает срабатыванию мысленной версии сигнала тревоги.

Громкий сигнал тревоги: Эта версия заклинания при вторжении существа в защищенную зону производит звук, похожий на звон колокольчика. Звук прекрасно слышат все, находящиеся в 60 футах и ближе от заколдованной области. За каждую закрытую дверь дистанция слышимости уменьшается на 10 футов, а за каждую прочную стену — на 20. В идеально тихих условиях громкую тревогу можно услышать с расстояния в 180 футов. Этот звук длится 1 раунд. Существа, находящиеся в зоне *тишины*, не могут слышать этот звон.

Эфирные или астральные существа при вторжении не активируют сигнал тревоги.

Сигнал тревоги можно сделать постоянным при помощи заклинания *постоянство.*

СИЛКИ

Школа: превращение;
Круг: друид 3, следопыт 2
Время сотворения: 3 раунда
Компоненты: С, Ж, СФ
Дистанция: касание
Цель: круг из обычной веревки, лианы или ремня (которых коснулись) диаметром до 2 футов + 2 фута / 1 УЗ
Длит.: пока не сработает или не будет разрушено
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет

С помощью этого заклинания вы создаете силки, работающие как магическая ловушка. Их можно сделать из лианы, ремня или веревки. Заколдованный предмет сливается с местностью: чтобы его найти, нужно успешно пройти проверку Внимания со СЛ 23, обладая способностью поиск ловушек. Один конец силка сворачивается в петлю, которая захватывает ногу любого существа, наступившего на эту ловушку. Если рядом находится крепкое гибкое дерево, силки можно прикрепить к нему. Дерево от этого наклоняется, выпрямляясь, когда ловушка срабатывает, нанося 1d6 урона пойманному существу и поднимая его в воздух за попавшую в силок конечность. Если такого дерева поблизости нет, то *силки* просто затягиваются на существе, не причиняя урона, но делая его опутанным.

Силки являются магическими. Чтобы выбраться из них, пойманному надо пройти проверку Изворотливости со СЛ 23 или проверку Силы со СЛ 23, что требует действия полного хода. Силки имеют КБ 7 и 5 пунктов прочности. Если из силка успешно выбрались, его петля распускается, а заклинание прекращает действовать.

СИЛОВАЯ КЛЕТКА

Школа: разрушение [сила];
Круг: чародей / волшебник 7
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (рубиновая пыль стоимостью 500 зм)
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Область: решетчатая клетка (куб 20×20×20 футов) или клетка без отверстий (куб 10×10×10 футов)
Длит.: 1 раунд / 1 УЗ (П)
Испытание: Реакции отменяет
Устойчивость к магии: нет

Это заклинание создает невидимую и неподвижную тюрьму либо из силовых решеток, либо из сплошных стен силы, по вашему выбору. Существа в области действия оказываются в ловушке, если размеры позволяют им в нее поместиться, — в противном случае заклинание не срабатывает. Телепортация и другие виды астральных путешествий позволяют из этой ловушки сбежать, но через Эфир это сделать невозможно: силовые преграды проникают и туда, препятствуя эфирным перемещениям.

Как и *силовая стена, силовая клетка* не рассыпается от *рассеивания магии,* но заклинание *магическое разъединение* на нее действует. Стены *силовой клетки* взаимодействуют с другими заклинаниями по обычным правилам; исключением является

заклинание *дезинтеграция*, немедленно их уничтожающее. Оружие и сверхъестественные способности могут повредить стенам клетки; она обладает твердостью 30 и количеством пунктов прочности, равным 20 за УЗ. Контакт со *сферой аннигиляции* или *скипетром отмены* мгновенно уничтожает *силовую клетку*.

Решетчатая клетка: Этот вариант заклинания создает куб со стороной 20 футов из силовых линий (похожий по параметрам на *силовую стену*). Линии имеют толщину в полдюйма, промежутки между ними — ширину в полдюйма. Любое существо, способное пройти сквозь такое узкое отверстие, способно выбраться; все остальные оказываются заперты. Вы не можете атаковать оружием находящееся в клетке существо, если только ваше оружие не будет достаточно узким, — и даже против такого узкого оружия (например, стрел) существо считается имеющим укрытие. Для заклинаний и губительного дыхания решетка помехой не служит.

Клетка без отверстий: Эта версия *силовой клетки* меньше по размеру, всего 10×10×10 футов, и из нее нет никаких выходов — сплошные стены силы ограничивают ее с шести сторон.

СИЛОВАЯ СТЕНА

Школа: разрушение [сила];
Круг: чародей / волшебник 5
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (толченый кварц)
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Эффект: стена размером до 1 квадрата 10×10 футов / 1 УЗ
Длит.: 1 раунд / 1 УЗ (П)
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет

Силовая стена создает невидимую преграду из чистой силы; она неподвижна, и ее довольно сложно уничтожить. На нее не действует *рассеивание магии*, но действует *магическое разъединение*. Заклинания наносят этой стене урон по обычным правилам, кроме *дезинтеграции*, которая сразу ее уничтожает. Оружие и сверхъестественные способности могут повредить силовой стене; ее твердость равна 30, а количество пунктов прочности — 20 за единицу УЗ. *Сфера аннигиляции* или *скипетр отмены* мгновенно ее уничтожают. Губительное дыхание и заклинания сквозь нее не проходят, но *дверь в пространстве*, *телепортация* и тому подобные эффекты помогают ее преодолеть. Она препятствует проникновению чего-либо эфирного и материального, однако эфирные существа обычно могут обойти стену, пройдя сквозь пол или потолок. Атаки взглядом сквозь эту стену проходят.

Стена ставится вертикально, ее максимальный размер — квадрат 10×10 футов за единицу УЗ. Она должна быть цельной, без разрывов. Если на месте, где она должна была появиться, находится предмет или существо, заклинание не срабатывает.

Силовую стену можно сделать постоянной при помощи заклинания *постоянство*.

СИЛОВАЯ СФЕРА

Школа: разрушение [сила];
Круг: чародей / волшебник 4
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Ф (хрустальный шарик)
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Эффект: сфера диаметром 1 фут / 1 УЗ с существом в центре
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ (П)
Испытание: Реакции отменяет
Устойчивость к магии: да

Сияющий шар силы окружает существо, если оно в него помещается. Сфера удерживает его внутри до конца действия заклинания; она работает как *силовая стена*, но на нее действует *рассеивание магии*. Существо в сфере может дышать обычным образом. Существо, находящееся внутри сферы, как впрочем и те, кто снаружи, не может физически сдвинуть сферу с места.

СИМВОЛ БЕЗУМИЯ

Школа: очарование (принуждение) [разум];
Круг: жрец 8, чародей / волшебник 8
Компоненты: С, Ж, Р (ртуть и фосфор, а также алмазная и опаловая пыль общей стоимостью 5 000 зм)
Испытание: Воли отменяет

Это заклинание работает так же, как *символ смерти*, но все существа в радиусе 60 футов от символа навсегда сходят с ума (как от заклинания *безумие*).

В отличие от *символа смерти*, *символ безумия* не имеет ограничений по ПЗ: после срабатывания он просто продолжает действовать в течение 10 минут за единицу УЗ.

Примечание: Магические ловушки вроде *символа безумия* трудно обнаруживать и обезвреживать. Кто угодно может обнаружить это заклинание с помощью проверки Внимания, но только персонаж со способностью поиск ловушек может использовать Механику для его обезвреживания. СЛ обеих проверок равна 25 + круг заклинания, что дает СЛ 33 для *символа безумия*.

СИМВОЛ БОЛИ

Школа: некромантия [зло];
Круг: жрец 5, чародей / волшебник 5
Компоненты: С, Ж, Р (ртуть и фосфор, а также алмазная и опаловая пыль общей стоимостью 1 000 зм)

Это заклинание работает так же, как *символ смерти*, но все существа в области его действия страдают от мучительной боли, что дает им штраф –4 ко всем атакам, проверкам навыков и характеристик.

Эффект держится в течение 1 часа после того, как существо отойдет дальше чем на 60 футов от символа.

В отличие от *символа смерти*, *символ боли* не имеет ограничений по ПЗ: после срабатывания он просто продолжает действовать в течение 10 минут за единицу УЗ.

Примечание: Магические ловушки вроде *символа боли* трудно обнаруживать и обезвреживать. Кто угодно может обнаружить это заклинание с помощью проверки Внимания, но только персонаж со способностью поиск ловушек может использовать Механику для его обезвреживания. СЛ обеих проверок равна 25 + круг заклинания, что дает СЛ 30 для *символа боли*.

Символ обольщения

Школа: очарование (обольщение) [разум];
Круг: жрец 6, чародей / волшебник 6
Компоненты: С, Ж, Р (ртуть и фосфор, а также алмазная и опаловая пыль общей стоимостью 5 000 зм)
Испытание: Воли отменяет

Это заклинание работает так же, как *символ смерти*, но заклинатель привораживает всех существ в области действия *знака обольщения*. Это работает как заклинание *приворот (чудовище)* и длится 1 час за единицу УЗ. В отличие от *символа смерти, символ обольщения* не имеет ограничений по ПЗ: после срабатывания он просто продолжает действовать в течение 10 минут за единицу УЗ.

Примечание: Магические ловушки вроде *символа обольщения* трудно обнаруживать и обезвреживать. Кто угодно может обнаружить это заклинание с помощью проверки Внимания, но только персонаж со способностью поиск ловушек может использовать Механику для его обезвреживания. СЛ обеих проверок равна 25 + круг заклинания, что дает СЛ 31 для *символа обольщения*.

Символ слабости

Школа: некромантия;
Круг: жрец 7, чародей / волшебник 7
Компоненты: С, Ж, Р (ртуть и фосфор, а также алмазная и опаловая пыль общей стоимостью 5 000 зм)

Это заклинание работает так же, как *символ смерти*, но все существа в радиусе 60 футов от символа слабости получают 3d6 урона Силе. В отличие от *символа смерти, символ слабости* не имеет ограничений по ПЗ: после срабатывания он просто продолжает действовать в течение 10 минут за единицу УЗ. На каждое существо этот символ действует только один раз.

Примечание: Магические ловушки вроде *символа слабости* трудно обнаруживать и обезвреживать. Кто угодно может обнаружить это заклинание с помощью проверки Внимания, но только персонаж со способностью поиск ловушек может использовать Механику для его обезвреживания. СЛ обеих проверок равна 25 + круг заклинания, что дает СЛ 32 для *символа слабости*.

Символ смерти

Школа: некромантия [смерть];
Круг: жрец 8, чародей / волшебник 8
Время сотворения: 10 минут
Компоненты: С, Ж, Р (ртуть и фосфор, а также порции алмазной и опаловой пыли стоимостью по 5 000 зм)
Дистанция: 0 футов; см. текст
Эффект: один символ
Длит.: см. текст
Испытание: Стойкости отменяет
Устойчивость к магии: да

Это заклинание позволяет вам нарисовать на любой поверхности могущественный знак. Срабатывая, *символ смерти* убивает одно или несколько существ в радиусе 60 футов от него (область считается взрывом), если их суммарные текущие ПЗ не превышают 150. *Символ смерти* действует сперва на ближайших существ, пропуская тех, у кого слишком много ПЗ. При активации он начинает сиять и работает 10 минут за УЗ либо пока не подействует суммарно на 150 ПЗ существ. Существо проходит испытание только один раз, пока остается в области действия символа, но если оно покидает эту область и возвращается, когда символ еще работает, ему снова нужно проходить испытание.

Неактивный *символ смерти* виден и может быть опознан с расстояния 60 футов. Он может работать, только если помещен на открытое место и хорошо виден. Если его прятать или прикрывать, он остается неактивным, пока кто-нибудь не откроет его, после чего символ действует обычным образом.

По умолчанию *символ смерти* срабатывает, когда кто-то предпринимает одно из следующих действий (по вашему выбору): смотрит на символ, читает его, касается его, проходит над ним или под аркой с его изображением. Вне зависимости от условий, активация символа с расстояния более 60 футов невозможна (даже если кто-то оттуда рассматривает знак). После сотворения заклинания поменять условия невозможно. Чтением символа считает любая попытка его изучить, опознать или понять. Попытка накрыть символ чем-нибудь активирует его, если одним из условий его активации является прикосновение. Вы не можете нападать при помощи *символа смерти* — например, касаясь кого-то предметом, на котором нарисован символ, активирующийся при прикосновении, или атакуя кого-то оружием с символом, активирующимся при попадании.

Вы вправе изобретать собственные условия срабатывания — простые или сложные. Они могут основываться на имени, личности или мировоззрении существа, но в остальном должны включать только наблюдаемые признаки и действия. Уровни, классы, количество КЗ и ПЗ не подходят.

Также вы можете при сотворении *символа смерти* установить пароль. Любой, кто его произносит, становится невосприимчив к действию символа, когда находится в радиусе 60 футов от него. Если существо выходит из зоны действия заклинания, а потом возвращается, ему снова придется произнести пароль.

При сотворении заклинания вы также можете настроить *символ смерти* на любое количество существ. Для одного-двоих этот процесс занимает пренебрежимо малое время, но в случае группы (до 10 существ) время сотворения заклинания увеличивается до часа. Большая группа (до 25 существ) требует 24 часов; за каждые следующие 25 существ ко времени сотворения добавляется еще 24 часа. Те, на кого настроен *символ смерти*, не вызывают его активации и неуязвимы к его эффектам, даже если окажутся рядом в момент срабатывания. Ваши собственные *символы смерти* всегда настроены на вас, вы не вызываете их срабатывания и игнорируете их эффекты.

Чтение магических текстов позволяет вам опознать символ, пройдя проверку Колдовства (со СЛ 10 + круг заклинания символа смерти). Если чтение является одним из условий срабатывания символа, то он в этот момент активируется.

Символ смерти можно убрать успешным *рассеиванием магии*, направленным прицельно на знак. Заклинание *стирание* на *символ смерти* не действует. Уничтожение поверхности

с написанным на ней *символом смерти* уничтожает и его, вызывая при этом срабатывание.

Символ смерти можно сделать постоянным с помощью заклинания *постоянство*. Если постоянный символ выведен из строя или подействовал на максимальное количество ПЗ существ, то он становится безопасен на 10 минут, но потом снова начинает срабатывать при выбранных заклинателем условиях.

Примечание: Магические ловушки вроде *символа смерти* трудно обнаруживать и обезвреживать. Кто угодно может обнаружить это заклинание с помощью проверки Внимания, но только персонаж со способностью поиск ловушек может использовать Механику для его обезвреживания. СЛ обеих проверок равна 25 + круг заклинания, что дает СЛ 33 для *символа смерти*.

СИМВОЛ СНА

Школа: очарование (принуждение) [разум];
Круг: жрец 5, чародей / волшебник 5
Компоненты: С, Ж, Р (ртуть и фосфор, а также алмазная и опаловая пыль общей стоимостью 1 000 зм)
Испытание: Воли отменяет

Это заклинание работает так же, как *символ смерти*, но все существа с 10 КЗ или меньше в радиусе 60 футов от символа сна впадают в магический сон на 3d6 × 10 минут; их нельзя разбудить без помощи магии, пока не кончится время действия заклинания.

В отличие от *символа смерти*, символ сна не имеет ограничений по ПЗ: после срабатывания он просто продолжает действовать в течение 10 минут за единицу УЗ.

Примечание: Магические ловушки вроде *символа сна* трудно обнаруживать и обезвреживать. Кто угодно может обнаружить это заклинание с помощью проверки Внимания, но только персонаж со способностью поиск ловушек может использовать Механику для его обезвреживания. СЛ обеих проверок равна 25 + круг заклинания, что дает СЛ 30 для *символа сна*.

СИМВОЛ УЖАСА

Школа: некромантия [ужас, разум];
Круг: жрец 6, чародей / волшебник 6
Компоненты: С, Ж, Р (ртуть и фосфор, а также алмазная и опаловая пыль общей стоимостью 1 000 зм)
Испытание: Воли отменяет

Это заклинание работает так же, как *символ смерти*, но все существа в радиусе 60 футов от символа поддаются панике на 1 раунд за единицу УЗ.

Примечание: Магические ловушки вроде *символа ужаса* трудно обнаруживать и обезвреживать. Кто угодно может обнаружить это заклинание с помощью проверки Внимания, но только персонаж со способностью поиск ловушек может использовать Механику для его обезвреживания. СЛ обеих проверок равна 25 + круг заклинания, что дает СЛ 31 для *символа ужаса*.

СИМВОЛ ШОКА

Школа: очарование (принуждение) [разум];
Круг: жрец 7, чародей / волшебник 7
Компоненты: С, Ж, Р (ртуть и фосфор, а также алмазная и опаловая пыль общей стоимостью 5 000 зм)
Испытание: Воли отменяет

Это заклинание работает так же, как *символ смерти*, но все существа в радиусе 60 футов от *символа шока* оказываются в шоке на 1d6 раундов.

Примечание: Магические ловушки вроде *символа шока* трудно обнаруживать и обезвреживать. Кто угодно может обнаружить это заклинание с помощью проверки Внимания, но только персонаж со способностью поиск ловушек может использовать Механику для его обезвреживания. СЛ обеих проверок равна 25 + круг заклинания, что дает СЛ 32 для *символа шока*.

СИМПАТИЯ

Школа: очарование (принуждение) [разум];
Круг: друид 9, чародей / волшебник 8
Время сотворения: 1 час
Компоненты: С, Ж, Р (капля меда и толченый жемчуг стоимостью 1 500 зм)
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цель: одно место (до куба 10×10×10 футов) / 1 УЗ или один предмет
Длит.: 2 часа / 1 УЗ (П)
Испытание: Воли отменяет; см. текст
Устойчивость к магии: да

Заколдованный вами предмет или место становятся привлекательными для разумных существ определенного вида либо существ с определенным мировоззрением, по вашему выбору. Вам надо выбрать именно вид, а не просто подтип, и конкретное мировоззрение, а не одну его ось.

Существам соответствующего вида или мировоззрения заколдованное место безумно нравится, либо их переполняет желание коснуться предмета или взять его. Желание оставаться в заколдованном месте или касаться предмета для них непреодолимо. Если они успешно проходят испытание, то освобождаются от эффекта заклинания, но обязаны пройти его еще раз 1d6 × 10 минут спустя. В случае провала они пытаются вернуться в заколдованное место или к заколдованному предмету.

Симпатия нейтрализует и рассеивает *антипатию*.

СИМУЛЯКР

Школа: иллюзия (тень);
Круг: чародей / волшебник 7
Время сотворения: 12 часов
Компоненты: С, Ж, Р (ледяная скульптура, изображающая существо, и рубиновая пыль стоимостью 500 зм за каждый КЗ симулякра)
Дистанция: 0 футов
Эффект: один двойник
Длит.: мгновенное
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет

При помощи *Симулякра* можно создать из льда или снега иллюзорного двойника любого существа. Он выглядит совсем

как оригинал, но имеет лишь половину его уровня или количества КЗ (что влияет на его ПЗ, черты, пункты навыков и прочие способности). Вы не можете создать *симулякр* существа, количество КЗ или уровень которого превосходит ваш УЗ вдвое или больше. При сотворении заклинания вы должны пройти проверку Маскировки, определяющую, насколько точной получается копия. Хорошо знакомые с оригиналом могут распознать подделку, пройдя проверку Внимания (СЛ равна результату вашей проверки Маскировки) или Проницательности (со СЛ 20).

Симулякр всегда остается в вашей абсолютной власти. Телепатической связи у вас с ним нет, и приказы придется отдавать как-то иначе. *Симулякр* не становится могущественней, не растет в уровнях и не получает новых способностей. Если его ПЗ падают до 0 или он оказывается уничтожен, симулякр обращается в снег и немедленно тает. Избавление от любого урона, нанесенного *симулякру*, требует как минимум 24 часа работы в хорошо оснащенной магической лаборатории и 100 зм за каждый восстанавливаемый ПЗ.

СКАКУН

Школа: воплощение (призывание);
Круг: чародей / волшебник 1
Время сотворения: 1 раунд
Компоненты: С, Ж, Р (конский волос)
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Эффект: один скакун
Длит.: 2 часа / 1 УЗ (П)
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет

Вы призываете лошадь или пони (по своему выбору, см. *«Бестиарий»*), чтобы ездить верхом. Скакун появляется со скаковым седлом, уздечкой и поводьями.

СКОВЫВАНИЕ

Школа: очарование (принуждение) [разум];
Круг: чародей / волшебник 8
Время сотворения: 1 минута
Компоненты: С, Ж, Р (опалы стоимостью 500 зм за каждую КЗ существа, а также дополнительные компоненты, описанные ниже)
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цель: одно живое существо
Длит.: см. текст (П)
Испытание: Воли отменяет; см. текст
Устойчивость к магии: да

Заклинание *сковывание* создает магическую ловушку для удержания пленника. Последний имеет право попробовать пройти испытание, только если количество его КЗ равно хотя бы половине вашего УЗ.

При сотворении этого заклинания вам могут помогать до шести участников. Каждый из помощников, сотворяющий заклинание *внушение*, повышает ваш УЗ для этого заклятия на 1. Каждый из помощников, сотворяющий заклинание *подчинение животного*, *подчинение гуманоида* или *подчинение чудовища*, увеличивает ваш УЗ для этого заклинания на одну треть своего уровня, если заклинание может воздействовать на соответствующего потенциального пленника. Поскольку заклинания помощников работают только на усиление вашей магии, пленник не проходит никаких испытаний и не противопоставляет свою УкМ этим чарам. Ваш УЗ определяет, получит ли сковываемое существо шанс пройти испытание, а также сколько времени оно будет оставаться скованным. Все варианты этого заклинания вы можете прервать в любой момент по вашему желанию.

Вне зависимости от версии *сковывания*, вы можете указать особые условия, при которых заклинание прекращает действовать и освобождает существо. Эти условия могут быть сколь угодно простыми или сложными, но в принципе выполнимыми и осмысленными. Эти условия могут быть связаны с такими параметрами существа, как его имя, личность или мировоззрение, но в остальном должны опираться на его действия или наблюдаемые качества. Такие параметры, как уровень, класс, КЗ или ПЗ, использоваться не могут. После наложения заклинания выбранные изначально условия менять нельзя. Установление такого условия увеличивает сложность испытания для существа на 2 (если последнее вообще получает шанс его пройти).

Если вы используете одну из трех первых версий *сковывания* (имеющих ограниченную длительность), вы можете при помощи новых применений того же заклинания продлить эффекты, заново начав отсчет длительности для более позднего. При этом жертва получает шанс пройти испытание по окончании первого заклинания, даже если ваш УЗ достаточно высок, чтобы существо не имело первоначального шанса. В случае успеха существо освобождается от всех заклинаний *сковывания*, которые на него были наложены.

У заклинания *сковывание* есть шесть вариантов применения. Выберите один из них в момент наложения заклинания.

Привязь: Скованное существо магически удерживается на одном месте, а на всех приближающихся к нему существ, кроме вас, действует эффект заклинания *антипатия*. Эта версия длится 1 год за единицу УЗ. Жертва при этом удерживается на месте, где находилась в момент наложения заклинания. Дополнительным компонентом для этой версии является цепь, достаточно длинная, чтобы трижды обвить существо.

Сон: Скованное существо впадает в кому (считающуюся магическим сном) и лежит в ней до 1 года за единицу УЗ. Ему при этом не требуется есть и пить, оно не стареет. Такой форме *сковывания* несколько проще противостоять, чем первой: сложность испытания при этом на 1 ниже. Дополнительным компонентом для нее являются банка с песком либо розовые лепестки.

Сон на привязи: Эта версия является сочетанием эффектов привязи и сна. Она длится 1 месяц за единицу УЗ, а сложность испытания для существа при этом становится ниже на 2. В качестве дополнительных компонентов используется и длинная цепь, и банка с песком либо розовые лепестки.

Клетка: Скованное существо помещается в специальное закрытое пространство, из которого не может уйти никаким способом. Этот эффект является постоянным; СЛ испытания для

существа при этом снижается на 3. Для этой версии дополнительным компонентом является маленькая золотая клетка стоимостью 100 зм, которая расходуется при сотворении заклинания.

Метаморфоза: Скованное существо становится газообразным, за исключением только головы или лица. Его можно содержать в большой колбе или любой другой емкости, прозрачной или непрозрачной, по вашему выбору. Существо воспринимает происходящее вокруг и может говорить, но не в силах покинуть свою емкость или использовать любые способности. Эта версия *сковывания* является постоянной. Ее жертва не нуждается в воздухе, еде или питье; она также не стареет. СЛ испытания Воли для существа в этой версии снижается на 4.

Миниатюрная тюрьма: Существо уменьшается в размерах до одного дюйма и далее хранится внутри драгоценного камня, склянки или иного подобного предмета. Эта версия заклинания является постоянной. Существу в такой тюрьме не требуется дышать, есть или пить; оно не стареет. СЛ испытания для существа снижается на 4.

Сковывание нельзя снять *рассеиванием магии* и иными подобными эффектами, хотя *поле антимагии* или *магическое разъединение* воздействует на него как обычно. Скованное экстрапланарное существо не может быть возвращено на родной план при помощи *возвращения, изгнания* и иных подобных эффектов.

СКОРОХОД

Школа: превращение;
Круг: друид 1, следопыт 1
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (комок грязи)
Дистанция: на себя
Цель: вы сами
Длит.: 1 час / 1 УЗ (П)

Это заклинание дает вам бонус +10 (усиление) к базовой наземной скорости. На другие способы перемещения, вроде лазания, полета, рытья или плавания, оно не влияет.

СКРЫТОЕ МИРОВОЗЗРЕНИЕ

Школа: преграждение;
Круг: бард 1, жрец 2, паладин 2
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цель: одно существо или предмет
Длит.: 24 часа
Испытание: Воли отменяет (предмет)
Устойчивость к магии: да (предмет)

Это заклинание препятствует выявлению мировоззрения существа или предмета любыми средствами прорицания.

СЛАБОУМИЕ

Школа: очарование (принуждение) [разум];
Круг: чародей / волшебник 5
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (горсть глиняных, хрустальных или стеклянных шариков)
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ)
Цель: одно существо
Длит.: мгновенное
Испытание: Воли отменяет; см. текст
Устойчивость к магии: да

Это заклинание снижает значения Интеллекта и Харизмы существа до 1. В результате этого теряет способность пользоваться навыками, зависящими от Интеллекта и Харизмы, а также заклинаниями и речью. Существо по-прежнему распознает своих и чужих, держится своих и даже защищает их. Оно пребывает в таком состоянии, пока *слабоумие* не снимут при помощи заклинаний *желание, излечение, ограниченное желание* или *чудо*. Те, кто пользуется мистической магией, например чародеи или волшебники, получает штраф -4 к испытанию против этого заклинания.

СЛЕПОТА / ГЛУХОТА

Школа: некромантия;
Круг: бард 2, жрец 3, чародей / волшебник 2
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ)
Цель: одно живое существо
Длит.: постоянное (П)
Испытание: Стойкости отменяет
Устойчивость к магии: да

С помощью темной магии вы делаете жертву этого заклинания слепой или глухой, на ваш выбор.

СЛИЯНИЕ С КАМНЕМ

Школа: превращение [земля];
Круг: жрец 3, друид 3
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, СФ
Дистанция: на себя
Цель: вы сами
Длит.: 10 мин. / 1 УЗ

При помощи *слияния с камнем* вы прячетесь со всеми своими вещами в глыбе камня. Она должна быть достаточно большой, чтобы полностью вас вместить. С собой у вас должно быть не больше 100 фунтов неживой материи, иначе заклинание не сработает и будет потеряно.

Находясь внутри камня, вы сохраняете слабый контакт с его поверхностью. Вы ощущаете, сколько прошло времени, и можете накладывать на себя заклинания. Происходящее снаружи вы не видите, но слышите. Мелкие физические повреждения камня на вас не влияют, но если камень частично разрушают и вы в нем больше не помещаетесь, то вы выпадаете из него, получая 5d6 урона.

Полное разрушение камня выкидывает вас из него и мгновенно убивает, если вы провалите испытание Стойкости со СЛ 18. В случае успеха вы получаете 5d6 урона.

В любой момент до окончания длительности заклинания вы можете выйти из камня там же, где и вошли. Если заклинание прекращает действовать раньше или его рассеивают до вашего выхода, вас резко выкидывает наружу, и вы получаете 5d6 урона.

Вы можете пострадать, если кто-то применит к камню одно из приведенных далее заклинаний. *Превращение камня в плоть* выкидывает вас наружу, наносят 5d6 урона. *Преображение камня* наносит вам 3d6 урона, но не выкидывает наружу. *Превращение камня* в грязь выкидывает вас наружу и мгновенно убивает, если вы провалите испытание Стойкости со СЛ 18; в случае успеха вас просто выкидывает. Наконец, *проход сквозь стену* выкидывает вас, не нанося урона.

СЛОВО ВОЗВРАЩЕНИЯ

Школа: воплощение (телепортация);
Круг: жрец 6, друид 8
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С
Дистанция: без ограничений
Цель: вы сами, а также предметы или другие существа (которых коснулись)
Длит.: мгновенное
Испытание: нет или Воли отменяет (безвредно, предмет)
Устойчивость к магии: нет или да (безвредно, предмет)

Слово возвращения мгновенно перемещает вас обратно в ваше убежище. Вы обязаны определить это убежище, когда подготавливаете заклинание, и место должно быть хорошо вам знакомо. Точное место прибытия не может быть больше 10×10 футов площадью.

Слово возвращения может переместить вас на любое расстояние в пределах одного плана, но не между планами. Кроме себя, вы можете перемещать предметы весом не более вашей максимальной нагрузки. Вы также можете взять с собой еще одно существо среднего или меньше размера (с вещами в пределах его максимальной нагрузки) за 3 УЗ. Крупные существа при этом считаются за два средних, огромные — за четыре средних и т. д. Все перемещающиеся должны касаться друг друга (например, держась цепочкой), и хотя бы один из них должен касаться вас. Превышение допустимого количества приводит к тому, что заклинание не срабатывает.

Слово возвращения не действует на тех, кто не хочет перемещаться. Кроме того, владелец перемещаемого предмета имеет право пройти испытание Воли, чтобы не дать вам его переместить. Немагические предметы, не находящиеся у существ, испытаний не проходят.

СЛОВО СИЛЫ: СЛЕПОТА

Школа: очарование (принуждение) [разум];
Круг: чародей / волшебник 7
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цель: одно существо с 200 ПЗ или меньше
Длит.: см. текст
Испытание: нет
Устойчивость к магии: да

Вы произносите слово, от которого существо слепнет, даже если оно не может вас слышать. Длительность заклинания зависит от текущих ПЗ жертвы; если у жертвы 201 ПЗ или более, заклинание на нее не действует.

ПЗ	Длит.
50 или меньше	Постоянное
51–100	1d4+1 минут
101–200	1d4+1 раундов

СЛОВО СИЛЫ: СМЕРТЬ

Школа: очарование (принуждение) [смерть, разум];
Круг: чародей / волшебник 9
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цель: одно живое существо со 100 ПЗ или меньше
Длит.: мгновенное
Испытание: нет
Устойчивость к магии: да

Вы произносите слово силы, которое мгновенно убивает одно существо по вашему выбору, даже если оно не может вас слышать. Если у существа в данный момент 101 ПЗ или больше, то заклинание на него не действует.

СЛОВО СИЛЫ: ШОК

Школа: очарование (принуждение) [разум];
Круг: чародей / волшебник 8
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цель: одно существо со 150 ПЗ или меньше
Длит.: см. текст
Испытание: нет
Устойчивость к магии: да

Вы произносите слово силы, которое мгновенно ввергает в шок одно существо по вашему выбору, даже если оно не может вас слышать. Длительность заклинания зависит от текущих ПЗ жертвы. Если у нее 151 ПЗ или более, то заклинание на нее не действует.

ПЗ	Длит.
50 или меньше	4d4 раунда
51–100	2d4 раунда
101–150	1d4 раунда

СЛОВО ХАОСА

Школа: разрушение [хаос, звук];
Круг: жрец 7
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С
Дистанция: 40 футов

Область: нехаотичные существа в радиусе 40 футов (облако) с вами в центре
Длит.: мгновенное
Испытание: нет или Воли отменяет; см. текст
Устойчивость к магии: да
С любым нехаотичным существом в области действия *слова хаоса* происходит следующее:

Количество КЗ	Эффект
Равно УЗ	Глухота
До УЗ – 1	Шок, глухота
До УЗ – 5	Замешательство, шок, глухота
До УЗ – 10	Смерть, замешательство, шок, глухота

Все перечисленные эффекты складываются и случаются одновременно; успешное испытание Воли ослабляет или отменяет их все. Каждое существо, оказавшееся в зоне действия заклинания, проходит одно испытание сразу для всех эффектов.

Глухота: Существо становится оглохшим на 1d4 раунда. Успешное испытание Воли позволяет избежать этого эффекта.

Шок: Существо впадает в шок на 1 раунд. Успешное испытание Воли позволяет избежать этого эффекта.

Замешательство: Существо впадает в замешательство на 1d10 минут. Успешное испытание Воли сокращает время замешательства до 1 раунда.

Смерть: Живое существо умирает, нежить уничтожается. Успешное испытание Воли отменяет эффект: вместо него существо получает 3d6 урона + 1 за единицу УЗ (максимум +25).

Кроме того, если вы используете это заклинание на своем родном плане, любые нехаотичные экстрапланарные существа в области действия мгновенно отправляются на свои родные планы; это происходит вне зависимости от того, слышат ли существа *слово хаоса* или нет. Изгнанные таким образом не могут вернуться в течение минимум 24 часов. Чтобы избежать возвращения на родной план, существо должно успешно пройти испытание Воли со штрафом –4. На существа, количество КЗ которых превышает ваш УЗ, *слово хаоса* не действует.

СМЕРТЕЛЬНОЕ ОБЛАКО

Школа: воплощение (созидание);
Круг: чародей / волшебник 5
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ)
Эффект: облако высотой и радиусом 20 футов
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ
Испытание: Стойкости ослабляет; см. текст
Устойчивость к магии: нет
Смертельное облако похоже на *облако тумана*, с той разницей, что его испарения окрашены в желто-зеленый цвет и ядовиты. Они автоматически убивают любое живое существо с тремя или менее КЗ (испытания от этого не спасают).

Живое существо, имеющее от 4 до 6 КЗ, умирает, если успешно не пройдет испытание Стойкости; в случае успеха оно получает 1d4 урона Выносливости каждый раунд, который проводит в облаке. Живое существо с 6 или более КЗ получает 1d4 урона Выносливости каждый раунд, который проводит в облаке (испытание Стойкости уменьшает урон вдвое). Задержка дыхания не помогает, но те, кто невосприимчив к яду, неуязвимы и к этому заклинанию. В отличие от *облака тумана*, смертельное облако катится прочь от вас по земле со скоростью 10 футов в раунд; сдвигайте его местоположение каждый раунд на 10 футов дальше от того места, где вы его сотворили. Эти испарения тяжелее воздуха, поэтому они опускаются в складки местности, включая ямы, норы и люки. Они не могут проходить сквозь жидкости, и это заклинание нельзя применять под водой.

СМРАДНОЕ ОБЛАКО

Школа: воплощение (созидание);
Круг: чародей / волшебник 3
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (тухлое яйцо или капустные листья)
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ)
Эффект: облако радиусом 20 футов и высотой 20 футов
Длит.: 1 раунд / 1 УЗ
Испытание: Стойкости отменяет; см. текст
Устойчивость к магии: нет
Смрадное облако похоже на *облако тумана*, но его пары имеют запах, от которого всех живых существ тошнит. Они считаются мучимыми тошнотой, пока находятся в пределах облака и 1d4+1 раунд после выхода из него. Длительность мучений определяется для каждого существа отдельно. Любое существо, успешно прошедшее испытание, но оставшееся в пределах облака, должно каждый раунд снова проходить испытания в начале вашего хода. Это эффект отравления.

Смрадное облако можно сделать постоянным при помощи заклинания *постоянство*. Постоянное *смрадное облако*, развеянное ветром, восстанавливается через 10 минут.

СНОВИДЕНИЕ

Школа: иллюзия (фантазм) [разум];
Круг: бард 5, чародей / волшебник 5
Время сотворения: 1 минута
Компоненты: С, Ж
Дистанция: без ограничений
Цель: одно живое существо (которого коснулись)
Длит.: см. текст
Испытание: нет
Устойчивость к магии: да
Вы сами или посредник, которого вы коснетесь, отправляете какому-то другому существу послание-сновидение. При сотворении заклинания вы должны назвать это существо по имени либо иначе однозначно определить его (например, с помощью титула). Вы или ваш посредник после этого впадаете в транс, являетесь в сон существа и сообщаете то, что хотите. Длина сообщения может быть любой: существо четко его помнит, когда просыпается. Ответить вам, задать вопросы или что-то сообщить

оно не может — заклинание работает только в одну сторону; изучение снов существа также не несет для вас полезной информации.

После доставки послания разум посредника возвращается в его тело. Длительность заклинания зависит от того, сколько понадобится времени для того, чтобы проникнуть в чужой сон и сообщить все, что он хочет. Если на момент начала работы заклинания выбранное существо не спит, то посредник может или очнуться (и таким образом прервать действие заклинания), или остаться в трансе и ждать, пока существо наконец заснет, после чего он сможет доставить свое сообщение. Существа, которые не спят или не могут видеть снов, невосприимчивы к этому заклинанию.

Пока ваш посредник в трансе, он не видит и не слышит, что происходит вокруг него. В этом состоянии он физически и психически беззащитен и всегда проваливает все испытания.

СНЯТИЕ ПАРАЛИЧА

Школа: воплощение (исцеление);
Круг: жрец 2, паладин 2
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цель: до четырех существ, все в пределах 30 футов друг от друга
Длит.: мгновенно
Испытание: Воли отменяет (безвредно)
Устойчивость к магии: да (безвредно)

Вы можете освободить одно или нескольких существ от эффектов временного паралича и схожей магии, включая ту, что делает персонажа ошеломленным. Если заклинание применяется к одному существу, паралич снимается. Если к двум, то каждое получает возможность повторно пройти испытание с бонусом +4 (сопротивляемость). Если к трем или четырем существам, то каждое получает шанс повторно пройти испытание с бонусом +2 (сопротивляемость). Это заклинание не восстанавливает пункты характеристик (потерянные постоянно или в качестве временного урона), связанные с парализующими эффектами.

СНЯТИЕ ПРОКЛЯТИЯ

Школа: преграждение;
Круг: бард 3, жрец 3, паладин 3, чародей / волшебник 4
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: касание
Цель: существо или предмет (которого коснулись)
Длит.: мгновенное
Испытание: Воли отменяет (безвредно)
Устойчивость к магии: да (безвредно)

Снятие проклятия снимает с предмета или существа все проклятия. Если оно направлено на существо, вы должны пройти проверку УЗ со СЛ, равной СЛ каждого проклятия, действующего на это существо; при успехе проклятие снимается. *Снятие проклятия* не может повлиять на проклятый щит, оружие или доспех, хотя успешная проверка УЗ позволяет владельцу проклятого предмета избавиться от него.

Снятие проклятия нейтрализует и рассеивает *проклятие*.

СНЯТИЕ СЛЕПОТЫ / ГЛУХОТЫ

Школа: воплощение (исцеление);
Круг: жрец 3, паладин 3
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: касание
Цель: существо (которого коснулись)
Длит.: мгновенное
Испытание: Стойкости отменяет (безвредно)
Устойчивость к магии: да (безвредно)

Снятие слепоты / глухоты исцеляет от слепоты или глухоты (по вашему выбору) обычного или магического происхождения.

Заклинание не восстанавливает потерянные органы (уши или глаза), но залечивает поврежденные. *Снятие слепоты / глухоты* нейтрализует и рассеивает *слепоту / глухоту*.

СОБСТВЕННЫЙ ОБРАЗ

Школа: иллюзия (тень);
Круг: бард 6, чародей / волшебник 7
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (ваше небольшое изображение стоимостью 5 зм)
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ)
Эффект: один двойник
Длит.: 1 раунд / 1 УЗ (П)
Испытание: Воли разоблачает (при взаимодействии)
Устойчивость к магии: нет

Вы обращаетесь к Теневому плану и создаете из его материи своего иллюзорного двойника. Он выглядит как вы, издает такие же звуки и запахи, но при этом нематериален. Двойник повторяет ваши действия (включая речь), если только вы не отправите его делать что-то другое (сопутствующее действие).

Вы способны смотреть его глазами и слышать его ушами, как если бы стояли на его месте, и в свой ход в качестве свободного действия можете переключаться между своим и его восприятием. Пока вы смотрите его глазами, ваше собственное тело считается слепым и глухим.

Вы также можете, творя любое заклинание с дистанцией «касание» или более дальней, сделать так, что заклинание будет исходить от двойника, а не от вас. В остальном такое заклинание работает обычным образом. Двойник не может таким образом накладывать на себя заклинаний, кроме заклинаний школы иллюзии.

На предметы *собственный образ* действует так, как если бы они успешно прошли испытание Воли. Образ все время должен находиться на вашей линии досягаемости: если вас от него что-то загораживает, заклинание прекращает работать. Если вы используете заклинания *дверь в пространстве, планарный переход, телепортация* или подобные средства, хотя бы на мгновение

нарушающие линию досягаемости, *собственный образ* прекращает действовать.

СОВИНАЯ МУДРОСТЬ

Школа: превращение;
Круг: жрец 2, друид 2, паладин 2, следопыт 2, чародей / волшебник 2
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р / СФ (перья или помет совы)
Дистанция: касание
Цель: существо (которого коснулись)
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ
Испытание: Воли отменяет (безвредно)
Устойчивость к магии: да
Существо на время становится мудрее. Оно получает бонус +4 (усиление) к Мудрости, что обычным образом влияет на связанные с Мудростью навыки. Жрецы, друиды и следопыты (и другие заклинатели, опирающиеся на Мудрость) не получают благодаря *совиной мудрости* дополнительные заклинания, но СЛ испытаний против их чар увеличивается.

СОВИНАЯ МУДРОСТЬ, МАССОВАЯ

Школа: превращение;
Круг: жрец 6, друид 6, чародей / волшебник 6
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цель: одно существо / 1 УЗ, все в пределах 30 футов друг от друга
Это заклинание работает так же, как *совиная мудрость*, но действует сразу на несколько существ.

СОЗДАНИЕ ВОДЫ

Школа: воплощение (созидание) [вода];
Круг: жрец 0, друид 0, паладин 1
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Эффект: до 2 галлонов воды / 1 УЗ
Длит.: мгновенное
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет
Это заклинание создает хорошую питьевую воду, чистую, вроде дождевой. Ее можно создать так, чтобы она поместилась только в сосуд. Также ее можно создать в область втрое большего размера, чтобы она разлилась или наполнила несколько сосудов поменьше. Вода исчезает через день, если не будет использована раньше.

Примечание: Заклинания школы воплощения не могут создавать субстанции и предметы внутри существ. Вода весит около 8 фунтов за галлон. В одном кубическом футе воды примерно 8 галлонов, и весит он около 60 фунтов.

СОЗДАНИЕ ВЫСШЕЙ НЕЖИТИ

Школа: некромантия [зло];
Круг: жрец 8, чародей / волшебник 8
Это заклинание работает так же, как *создание нежити*, но с его помощью вы можете создать более сильную и умную нежить: теней, духов, призраков и пожирателей. Доступные типы нежити зависят от вашего УЗ.

УЗ	Создаваемая нежить
15 и ниже	Тень
16–17	Призрак
18–19	Дух
20 или выше	Пожиратель

СОЗДАНИЕ ЕДЫ И ПИТЬЯ

Школа: воплощение (созидание);
Круг: жрец 3
Время сотворения: 10 минут
Компоненты: С, Ж
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Эффект: еда и питье, достаточные для поддержания трех человек / 1 УЗ или одной лошади / 1 УЗ в течение 24 часов
Длит.: 24 часа; см. текст
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет
Это заклинание создает простую еду по вашему выбору: питательную, хоть и не слишком вкусную. Созданная таким образом пища портится и становится несъедобной в течение 24 часов, но ее можно сохранить еще на 24 часа, применив заклинание *очищение еды и питья*. Вода, которую создает это заклинание, простая и чистая, как дождевая; в отличие от еды, она не портится.

СОЗДАНИЕ НЕЖИТИ

Школа: некромантия [зло];
Круг: жрец 6, чародей / волшебник 6
Время сотворения: 1 час
Компоненты: С, Ж, Р (глиняный горшочек с могильной землей и оникс стоимостью хотя бы 50 зм за каждую КЗ создаваемой нежити)
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цель: один труп
Длит.: мгновенное
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет
Это усиленная версия заклинания *оживить мертвецов*. С его помощью вы направляете в труп негативную энергию, чтобы создать могущественную нежить: упыря, вурдалака, мумию или морга (см. *«Бестиарий»*). Тип нежити, которую вы можете сотворить, зависит от вашего УЗ, как показано на таблице ниже.

УЗ	Нежить
11 или ниже	Упырь
12–14	Вурдалак
15–17	Мумия
18 и выше	Морг

Если вы хотите, то можете создать менее могущественную нежить, чем позволяет ваш УЗ. Новая нежить не находится под

вашим контролем. Если у вас есть иные средства управления ею, вы можете попробовать применить их сразу после создания.

Это заклинание можно творить только ночью.

СОЗДАНИЕ ХОДОКОВ

Школа: воплощение (созидание);
Круг: друид 9
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ)
Эффект: три ходока или больше, все в пределах 30 футов друг от друга; см. текст
Длит.: 7 дней или 7 месяцев (П); см. текст
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет

Это заклинание позволяет сделать 1d4+2 ходоков с шаблоном «усиленный» (см. *«Бестиарий»*). Они добровольно помогают вам в бою, выполняют поручения или охраняют вас, оставаясь рядом в течение 7 дней, если только вы не отпустите их раньше. Если вместо этого ходокам приказать охранять определенное место, то заклинание продлится 7 месяцев. В этом случае ходоки не могут отходить дальше дистанции заклинания от того места, где они появились. Только одно заклинание *создание ходоков* может быть активно единовременно; если вы примените его еще раз, созданные раньше ходоки исчезнут. Ваши ходоки имеют обычную для этих чудовищ устойчивость к огню, только если местность вокруг очень сырая (как в болоте, влажных джунглях и т. п.).

СОКРУШИТЕЛЬНАЯ РУКА

Школа: разрушение (сила);
Круг: чародей / волшебник 9

Это заклинание работает так же, как *преграждающая рука*, но к тому же может захватывать одного противника, как хваткая рука. При расчете МБМ и ЗБМ *сокрушительной руки* для захвата используется ваш УЗ в качестве БМА с модификатором Силы +12 (Сила руки равна 35) и с +1 за крупный размер (у руки Ловкость 10, что не дает ей никаких модификаторов к ЗБМ).

Сокрушительная рука наносит своему противнику 2d6+12 урона при каждой успешной проверке захвата. Она также может вместо этого протаранить свою цель (как *могучая рука*), используя указанные выше модификаторы, либо встать между ней и вами, как это делает *преграждающая рука*.

СОКРУШИТЕЛЬНОЕ ОТЧАЯНИЕ

Школа: очарование (принуждение) [разум];
Круг: бард 3, чародей / волшебник 4
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р
Дистанция: 30 футов
Область: взрыв в форме конуса
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ
Испытание: Воли отменяет
Устойчивость к магии: да

Все находящиеся в области действия этого заклинания впадают в отчаяние. Они получают штраф –2 к атакам, урону, наносимому оружием, испытаниям, проверкам характеристик и навыков.

Сокрушительное отчаяние нейтрализует и рассеивает *надежду*.

СОКРЫТИЕ ПРЕДМЕТА

Школа: преграждение;
Круг: бард 1, жрец 3, чародей / волшебник 2
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р / СФ (кожа хамелеона)
Дистанция: касание
Цель: один предмет (которого коснулись) до 100 фунтов / 1 УЗ
Длит.: 8 часов (П)
Испытание: Воли отменяет (предмет)
Устойчивость к магии: да (предмет)

Это заклинание прячет предмет от обнаружения средствами прорицания (тайновидения), такими как заклятие *тайновидение* или *хрустальный шар*. Любая подобная попытка автоматически проваливается (если предмет — единственная цель прорицания), или же прорицатель не видит именно этот предмет (если прорицание действует на область или существо).

СОКРЫТИЕ РАЗУМА

Школа: преграждение;
Круг: чародей / волшебник 8
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цель: одно существо
Длит.: 24 часа
Испытание: Воли отменяет (безвредно)
Устойчивость к магии: да (безвредно)

Это заклинание защищает от всех чар и иных средств, собирающих информацию о своей цели при помощи магии прорицания (вроде *определения мировоззрения, поиска существа, тайновидения* и *увидеть невидимое*). Оно также дает +8 (сопротивляемость) к испытаниям против воздействия на разум. *Сокрытие разума* может даже обмануть заклинания *желание, ограниченное желание* и *чудо*, когда они используются для получения информации о существе. Если какое-то средство тайновидения (вроде *мистического глаза*) осматривает место, где находится существо, то оно работает как обычно, просто не обнаруживает защищенного *сокрытием разума*. Заклинания, направленные прицельно на него, не работают совсем.

СОЛНЕЧНАЯ ВСПЫШКА

Школа: разрушение (свет);
Круг: друид 8, чародей / волшебник 8
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р / СФ (солнечный камень и источник огня)
Дистанция: дальняя (400 футов + 40 футов / 1 УЗ)
Область: взрыв радиусом 80 футов
Длит.: мгновенное

Испытание: Реакции ослабляет; см. текст
Устойчивость к магии: да
Солнечная вспышка создает взрыв света, исходящего из выбранной вами точки. Все оказавшиеся в его пределах существа слепнут и получают 6d6 урона (и вдвое больше, если солнечный свет для них особенно опасен или вреден). Успешное испытание Реакции отменяет слепоту и уменьшает урон вдвое. Попавшая в зону действия заклинания нежить получает 1d6 урона за УЗ (максимум 25d6) или вдвое меньше при успешном испытании Реакции. При провале испытания вспышка уничтожает любую нежить, уязвимую к яркому свету. Ультрафиолетовый свет от заклинания так же опасен для грибов, жиж, плесени и слизи, как и для нежити.

Солнечная вспышка рассеивает в своей области любые заклинания тьмы 8 круга и ниже.

СОЛНЕЧНЫЙ ЛУЧ

Школа: разрушение (свет);
Круг: друид 7
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, СФ
Дистанция: 60 футов
Область: линия, идущая от вашей руки
Длит.: 1 раунд / 1 УЗ или пока не кончатся все лучи
Испытание: Реакции отменяет и Реакции ½ урона; см. текст
Устойчивость к магии: да
Пока действует это заклинание, вы можете каждый раунд в качестве основного действия выпустить из ладони яркий луч света. Всего вы можете сотворить 1 луч за 3 УЗ (максимум 6 лучей на 18 уровне). Если заканчиваются лучи или время, то заклинание прекращает действовать.

Все существа, оказавшиеся под воздействием луча, слепнут и получают 4d6 урона; те, кто особенно уязвим к солнечному свету, получают двойной урон. Успешное испытание Реакции отменяет слепоту и уменьшает урон вдвое.

Нежить, оказавшаяся под воздействием луча, получает 1d6 урона за единицу УЗ (максимум 20d6) или вдвое меньше, если успешно пройдет испытание Реакции. Луч мгновенно уничтожает любую нежить, уязвимую к яркому свету.

Ультрафиолетовый свет от заклинания так же опасен для грибов, жиж, плесени и слизи, как и для нежити.

СОН

Школа: очарование (принуждение) [разум];
Круг: бард 1, чародей / волшебник 1
Время сотворения: 1 раунд
Компоненты: С, Ж, Р (мелкий песок, розовые лепестки или живой сверчок)
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ)
Область: одно или несколько живых существ в радиусе 10 футов (взрыв)
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ
Испытание: Воли отменяет
Устойчивость к магии: да
Заклинание *сон* усыпляет существ с суммарным количеством КЗ 4 или меньше. Сначала оно действует на существ с наименьшим количеством КЗ; при равных количествах КЗ — сперва на тех, кто находится ближе к центру зоны действия заклинания. Если у заклинания остались КЗ и их недостаточно, чтобы подействовать на кого-либо в зоне, то они пропадают. Спящие существа считаются беспомощными. От магического сна их можно пробудить ударом или причинением урона, но не обычным шумом; чтобы разбудить существо, требуется основное действие (а любая помощь после этого — еще одного). *Сон* не действует на тех, кто уже находится без сознания, а также на конструкции и нежить.

СООБЩЕНИЕ

Школа: превращение [язык];
Круг: бард 0, чародей / волшебник 0
Время сотворения: основное действие
Компоненты: С, Ж, Ф (кусок медной проволоки)
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ)
Цели: одно существо / 1 УЗ
Длит.: 10 мин. / 1 УЗ
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет
Вы можете перешептываться с другими существами, на которых укажете пальцем, если они находятся в пределах дистанции заклинания. Когда вы под действием этого заклинания шепчете, находящиеся рядом могут это услышать, пройдя проверку Внимания со СЛ 25; также это слышат все существа, на которых вы показали пальцем при сотворении заклинания. Магическая *тишина*, 1 фут камня, один дюйм металла, тонкий лист свинца, 3 фута дерева или земли препятствуют действию заклинания. *Сообщение* необязательно движется к собеседнику по прямой: оно способно обходить барьеры, пока это возможно без выхода за пределы дистанции заклинания. Существа, которым вы посылаете сообщения, могут также шепотом отвечать вам. Заклинание передает звук, а не смысл, и все языковые барьеры остаются в силе.

СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ

Школа: преграждение;
Круг: бард 0, жрец 0, друид 0, паладин 1, чародей / волшебник 0
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р / СФ (миниатюрный плащ)
Дистанция: касание
Цель: существо (которого коснулись)
Длит.: 1 минута
Испытание: Воли отменяет (безвредно)
Устойчивость к магии: да (безвредно)
Вы укрепляете существо магической энергией, давая ему +1 (сопротивляемость) к испытаниям.

Сопротивляемость можно сделать постоянной при помощи заклинания *постоянство*.

СОСТОЯНИЕ

Школа: прорицание;
Круг: жрец 2
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: касание
Цель: одно живое существо (которого коснулись) за 3 УЗ
Длит.: 1 час / 1 УЗ
Испытание: Воли отменяет (безвредно)
Устойчивость к магии: да (безвредно)

Это заклинание позволяет вам отслеживать местонахождение и состояние друзей, которые оказались далеко от вас. Вы определяете направление и расстояние до них, а также их состояние: невредим, ранен, едва жив, ошеломлен, без сознания, при смерти, мучим тошнотой, в панике, в шоке, отравлен, болен, в замешательстве и т. д. После сотворения заклинания расстояние между вами не имеет значения, пока вы находитесь на одном плане. Если существо покидает этот план или умирает, заклинание перестает на него действовать.

СОТВОРИТЬ ПЛАМЯ

Школа: разрушение (огонь);
Круг: друид 1
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: 0 футов
Эффект: пламя у вас в ладони
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ (П)
Испытание: нет
Устойчивость к магии: да

В вашей руке загорается пламя — яркое, как факел. Оно не причиняет вреда вам или вашим вещам. Им можно не только освещать все вокруг, но и атаковать противников так же, как метательным оружием, или жечь их в ближнем бою.

В ближнем бою вы можете предпринять атаку касанием, чтобы нанести противнику 1d6 + 1 за единицу вашего УЗ урона огнем (максимум +5). Вы можете вместо этого метнуть пламя на дистанцию до 120 футов; при этом вы совершаете дистанционную атаку касанием без штрафов за дистанцию, нанося такой же урон, как и в ближнем бою. Как только вы метнете пламя, новое появится у вас в руке. Любая атака пламенем уменьшает длительность заклинания на 1 минуту. Если атака снижает оставшуюся длительность до 0 минут или меньше, заклинание прекращает действовать после нее. Под водой это заклинание не работает.

СПОКОЙСТВИЕ

Школа: очарование (принуждение) [разум];
Круг: бард 2, жрец 2
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, СФ
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ)
Область: существа в облаке радиусом 20 футов
Длит.: концентрация, до 1 раунда / 1 УЗ (П)
Испытание: Воли отменяет
Устойчивость к магии: да

Это заклинание успокаивает существ, испытывающих сильные эмоции. Вы не получаете никакого прямого контроля над ними, но под действием спокойствия разъяренные существа могут перестать драться, а раззадоренные — гулять и праздновать. Успокоившиеся существа не могут проявлять агрессию (хотя способны защищаться) или вести себя разрушительно. Любое причинение им вреда или попытки применить к ним силу немедленно прекращают действие заклинания. Заклинание подавляет любые бонусы за боевой дух (но не рассеивает налагающие их чары) вроде получаемых от заклинаний *благословение*, *надежда* или *ярость*, а также эффектов вроде песни отваги барда или ярости варвара. Оно временно отменяет эффекты ужаса и замешательства. Пока *спокойствие* работает, все перечисленные выше эффекты не действуют; когда его действие прекращается, они снова вступают в силу, если только их время не вышло.

СРАЗИТЬ ЖИВОГО

Школа: некромантия [смерть];
Круг: жрец 5
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: касание
Цель: одно живое существо (которого коснулись)
Длит.: мгновенное
Испытание: Стойкости ослабляет
Устойчивость к магии: да

Под действием этого заклинания ваша рука загорается зловещим темным пламенем, способным убить живое существо. Вам надо предпринять успешную атаку касанием в ближнем бою. Цель получает 12d6 урона + 1 за единицу УЗ. Если она успешно проходит испытание Стойкости, то получает 3d6 урона + 1 пункт за единицу УЗ (этого урона тоже может оказаться достаточно, чтобы умереть).

СТАЗИС

Школа: превращение;
Круг: чародей / волшебник 8
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (алмазная, изумрудная, рубиновая и сапфировая пыль общей стоимостью 5 000 зм)
Дистанция: касание
Цель: существо (которого коснулись)
Длит.: постоянное
Испытание: Стойкости отменяет
Устойчивость к магии: да

Вы касаетесь существа (атака касанием в ближнем бою) и погружаете его в состояние стазиса. Время для него перестает идти, а его состояние не меняется. Оно не стареет, в его теле не протекают физиологические процессы, а внешние воздействия не могут ему повредить. Это длится, пока кто-нибудь не снимет чары (например, успешным применением заклинания *рассеивание магии* или *свобода*).

Стальное тело

Школа: превращение;
Круг: чародей / волшебник 8
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р / СФ (кусочек железа от железного голема, доспеха героя или боевой машины)
Дистанция: на себя
Цель: вы сами
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ (П)

Это заклинание превращает ваше тело в живую сталь, что дает вам ряд мощных способностей. Вы получаете СУ 15 / адамантин, становитесь невосприимчивы к глухоте, критическим ударам, слепоте, урону характеристикам, утоплению, шоку, электричеству, яду и всем заклинаниям и эффектам, которые действуют на ваше дыхание или иные физиологические процессы (у стального тела их нет). Вы получаете всего половину урона от кислоты и огня. Вы также становитесь уязвимы ко всем эффектам, действующим на железных големов (см. *«Бестиарий»*).

Вы получаете +6 (усиление) к Силе, но –6 к Ловкости (до минимума 1), а ваша скорость сокращается вдвое. У вас появляется вероятность провала мистического заклинания 35% и штраф за доспехи –6 , как если бы вы носили полный латный доспех. Вы не можете пить (в том числе зелья) и играть на духовых инструментах.

Ваши безоружные удары наносят урон, как дубинка для существа вашего размера (1d4 для небольших персонажей, 1d6 для средних), и вы считаетесь вооруженным, когда наносите удары без оружия. Ваш вес увеличивается в десять раз; в воде вы при этом тонете, но отсутствие воздуха не наносит вам урона и не сказывается на вашем самочувствии, пока не закончится действие заклинания.

Статуя

Школа: превращение;
Круг: чародей / волшебник 7
Время сотворения: 1 раунд
Компоненты: С, Ж, Р (известь, песок, капля воды и железная спица)
Дистанция: касание
Цель: существо (которого коснулись)
Длит.: 1 час / 1 УЗ (П)
Испытание: Воли отменяет (безвредно)
Устойчивость к магии: да (безвредно)

Это заклинание превращает существо вместе со всеми его вещами в камень. Твердость *статуи* равна 8; количество ПЗ при этом не меняется (и превращается в количество пунктов прочности). Оно может видеть, слышать и чувствовать запахи, но ему не нужно есть или дышать; тактильно оно ощущает только то, что может повлиять на гранит. Откалывание мелких кусочков считается порезом, отламывание конечности — серьезным ранением. Существо в любой момент может возвращаться к своему обычному состоянию (свободное действие), а потом вновь становиться *статуей* (свободное действие), пока не прекратится действие заклинания.

Стена ветра

Школа: разрушение [воздух];
Круг: жрец 3, друид 3, следопыт 2, чародей / волшебник 3
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р / СФ (маленький веер и экзотическое перо)
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ)
Эффект: стена длиной до 10 футов / 1 УЗ, высотой до 5 футов / 1 УЗ (Ф)
Длит.: 1 раунд / 1 УЗ
Испытание: нет; см. текст
Устойчивость к магии: да

Вы создаете невидимую воздушную завесу толщиной 2 фута; внутри нее ветер дует с такой силой, что сносит любую птицу мельче орла, вырывает из рук бумагу и другие легкие вещи (успешное испытание Реакции позволяет удержать предмет).

Небольшие и маленькие летающие существа не могут преодолеть эту преграду; легкие материалы и одежда из ткани взлетают вверх.

Стрелы арбалетов и луков отклоняются и летят мимо цели, а прочее дистанционное оружие получает вероятность промаха 30%. Это не касается снарядов осадных машин, брошенных великанами глыб и других массивных предметов.

Газы, губительное дыхание, использующее газ, и газообразные существа не могут проходить сквозь эту стену, но для бестелесных существ она не является помехой.

Стена должна быть вертикальной, но в остальном вы располагаете ее как угодно. Можно даже создать цилиндрические или квадратные *стены ветра* вокруг отдельных мест.

Стена лезвий

Школа: разрушение [сила];
Круг: жрец 6
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ)
Эффект: стена из вращающихся лезвий длиной до 20 футов / 1 УЗ либо круговая стена лезвий радиусом до 5 футов / 2 УЗ; высота любого из вариантов — 20 футов
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ (П)
Испытание: Реакции ½ урона или Реакции отменяет; см. текст
Устойчивость к магии: да

Вы создаете неподвижную вертикальную завесу из вращающихся силовых лезвий.

Любое проходящее сквозь такую стену существо получает 1d6 урона за УЗ (максимум 15d6); успешное испытание Реакции уменьшает этот урон вдвое.

Если вы создаете барьер прямо на том месте, где уже кто-то стоит, каждый задетый получает урон, как если бы он прошел сквозь стену. Он может попробовать увернуться от стены, отпрыгнув в любую сторону от нее: успешно пройдя испытание Реакции, он не получает урона.

Стена лезвий дает укрытие (+4 к КБ и +2 к испытаниям Реакции) от любых атак, направленных сквозь нее.

СТЕНА ЛЬДА

Школа: разрушение [холод];
Круг: чародей / волшебник 4
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (кусок кварца или горного хрусталя)
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ)
Эффект: ледяная плоскость до (одного квадрата 10×10) / 1 УЗ
либо ледяная полусфера радиусом до 3 футов + 1 фут / 1 УЗ
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ
Испытание: Реакции отменяет; см. текст
Устойчивость к магии: да

Это заклинание создает ледяную стену, плоскую или в форме полусферы, в зависимости от выбранной версии. *Стена льда* не может появиться на месте, уже занятом предметами или существами; ее поверхность изначально должна быть гладкой и целой. Любое существо, находящееся вплотную к стене в момент создания, может пройти испытание Реакции, чтобы оказаться на том месте, где должна возникнуть стена, и тем разрушить ее в момент создания. Огонь может растопить *стену льда* и наносит ей полный урон (а не половину, как обычно предметам). Резкое таяние стены льда создает облако пара и тумана, которое висит 10 минут.

Ледяная плоскость: Эта версия заклинания позволяет создать плоский лист прочного льда толщиной в 1 дюйм за УЗ и размером в один квадрат 10×10 футов за единицу УЗ (волшебник 10 уровня может создать стену льда длиной 100 футов и высотой 10 футов, или стену длиной 50 футов и высотой 20, или любую другую комбинацию длины с высотой в пределах 1 000 кв. футов).

Стена может быть развернута как угодно, но должна к чему-то крепиться. Вертикальную стену достаточно прикрепить к полу, но горизонтальную или наклонную нужно крепить к двум противоположным поверхностям.

Каждый десятифутовый участок стены имеет 3 пункта прочности за дюйм толщины.

Существа попадают по стене без промаха; любой участок, пункты прочности которого дошли до нуля, становится брешью. Если существо пытается проломиться сквозь стену одним рывком, оно проходит проверку Силы со СЛ 15 + УЗ.

Даже после того как лед сломан, воздух в этом месте остается ледяным. Любое проходящее эту клетку существо, включая того, кто проломил стену, получает 1d6 урона холодом + 1 за единицу УЗ (без испытаний).

Полусфера: Стена принимает форму полусферы с радиусом не более 3 футов + 1 фут за УЗ. Эту полусферу так же трудно сломать, как и ледяную плоскость, но она не наносит урона тем, кто движется через брешь.

СТИРАНИЕ

Школа: превращение;
Круг: бард 1, чародей / волшебник 1
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цель: один свиток или две страницы
Длит.: мгновенное
Испытание: см. текст
Устойчивость к магии: нет

Стирание удаляет магические или обычные письмена со свитка или одной-двух страниц бумаги, пергамента или иного материала. С помощью этого заклинания вы можете удалить *взрывчатые руны, змеиный знак, мистическую метку, сторожевую печать*, но не *иллюзорные письмена* или *символ*. Немагические письмена вы просто стираете касанием, если никто другой их не держит; в противном случае шансы на успех составляют 90%. Чтобы стереть магический текст или знак, надо коснуться его, а потом успешно пройти проверку УЗ со СЛ 15. Эта проверка всегда проваливается, если на d20 выпадает 1. Если вы получите провал, стирая *взрывчатые руны, сторожевую печать* или *змеиный знак*, то они немедленно срабатывают на вас.

СТИХИЙНАЯ ФОРМА I

Школа: превращение (полиморфизм);
Круг: чародей / волшебник 4
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (образец той стихии, форму которой вы собираетесь принять)
Дистанция: на себя
Цель: вы сами
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ (П)

С помощью этого заклинания вы принимаете форму небольшого элементаля — воздуха, огня, земли или воды (см. *«Бестиарий»*). От выбранного типа элементаля зависит, какие именно способности вы получаете. Если параметры той или иной способности (например, водоворота или вихря) зависят от размера элементаля, то в вашем случае они соответствуют размеру той формы, которую вы приняли.

Элементаль воздуха: Если вы принимаете форму небольшого элементаля воздуха, то получаете бонусы +2 (размер) к Ловкости и +2 (естественная броня) к КБ. Вы также получаете способности: полет 60 футов (безупречная маневренность), ночное зрение 60 футов и вихрь.

Элементаль земли: Если вы принимаете форму небольшого элементаля земли, то получаете бонусы +2 (размер) к Силе и +4 (естественная броня) к КБ. Вы также получаете способности: ночное зрение 60 футов и скольжение сквозь твердь.

Элементаль огня: Если вы принимаете форму небольшого элементаля огня, то получаете бонусы +2 (размер) к Ловкости и +2 (естественная броня) к КБ. Вы также обретаете способности: ночное зрение 60 футов, устойчивость к огню 20, уязвимость к холоду и поджигание.

Элементаль воды: Если вы принимаете форму небольшого элементаля воды, то получаете бонусы +2 (размер) к Выносливости и +4 (естественная броня) к КБ. Вы также получаете способности: плавание 60 футов, ночное зрение 60 футов, водоворот и дыхание под водой.

СТИХИЙНАЯ ФОРМА II

Школа: превращение (полиморфизм);
Круг: чародей / волшебник 5

Это заклинание работает так же, как *стихийная форма I*, но позволяет вам принимать также форму среднего элементаля воздуха, земли, огня или воды. В зависимости от вида элементаля у вас появляются определенные способности.

Элементаль воздуха: Аналогично заклинанию *стихийная форма I*, но вы получаете +4 (размер) к Ловкости и +3 (естественная броня) к КБ.

Элементаль земли: Аналогично заклинанию *стихийная форма I*, но вы получаете +4 (размер) к Силе и +5 (естественная броня) к КБ.

Элементаль огня: Аналогично заклинанию *стихийная форма I*, но вы получаете +4 (размер) к Ловкости и +3 (естественная броня) к КБ.

Элементаль воды: Аналогично заклинанию *стихийная форма I*, но вы получаете +4 (размер) к Выносливости и +5 (естественная броня) к КБ.

СТИХИЙНАЯ ФОРМА III

Школа: превращение (полиморфизм);
Круг: чародей / волшебник 6

Это заклинание работает так же, как *стихийная форма II*, но позволяет вам принимать также форму крупного элементаля воздуха, земли, огня или воды. В зависимости от вида элементаля у вас появляются определенные способности. Вы также становитесь невосприимчивы к критическим ударам и атакам исподтишка, пока остаетесь в этой форме.

Элементаль воздуха: Аналогично заклинанию *стихийная форма I*, но вы получаете +2 (размер) к Силе, +4 (размер) к Ловкости и +4 (естественная броня) к КБ .

Элементаль земли: Аналогично заклинанию *стихийная форма I*, но вы получаете +6 (размер) к Силе, –2 к Ловкости, +2 (размер) к Выносливости и +6 (естественная броня) к КБ.

Элементаль огня: Аналогично заклинанию *стихийная форма I*, но вы получаете +4 (размер) к Ловкости, +2 (размер) к Выносливости и +4 (естественная броня) к КБ.

Элементаль воды: Аналогично заклинанию *стихийная форма I*, но вы получаете +2 (размер) к Силе, –2 к Ловкости, +6 (размер) к Выносливости и +6 (естественная броня) к КБ.

СТИХИЙНАЯ ФОРМА IV

Школа: превращение (полиморфизм);
Круг: чародей / волшебник 7

Это заклинание работает так же, как *стихийная форма III*, но позволяет вам принимать также форму огромного элементаля воздуха, земли, огня или воды. В зависимости от вида элементаля у вас появляются определенные способности. Вы также становитесь невосприимчивы к критическим ударам и атакам исподтишка и получаете СУ 5/–, пока остаетесь в этой форме.

Элементаль воздуха: Аналогично заклинанию *стихийная форма I*, но вы получаете +4 (размер) к Силе, +6 (размер) к Ловкости и +4 (естественная броня) к КБ. Вы получаете способность полет 120 футов (безупречная маневренность).

Элементаль земли: Аналогично заклинанию *стихийная форма I*, но вы получаете +8 (размер) к Силе, –2 к Ловкости, +4 (размер) к Выносливости и +6 (естественная броня) к КБ.

Элементаль огня: Аналогично заклинанию *стихийная форма I*, но вы получаете +6 (размер) к Ловкости, +4 (размер) к Выносливости и +4 (естественная броня) к КБ.

Элементаль воды: Аналогично заклинанию *стихийная форма I*, но вы получаете +4 (размер) к Силе, –2 к Ловкости, +8 (размер) к Выносливости и +6 (естественная броня) к КБ. Вы также получаете способность плавание 120 футов.

СТОРОЖЕВАЯ ПЕЧАТЬ

Школа: преграждение;
Круг: жрец 3
Время сотворения: 10 минут
Компоненты: С, Ж, Р (алмазный порошок стоимостью 200 зм)
Дистанция: касание
Цель или область: один предмет (которого коснулись) или до 5 кв. футов / 1 УЗ
Длит.: постоянное, пока не сработает (П)
Испытание: см. текст
Устойчивость к магии: нет (предмет) и да; см. текст

Эта могущественная печать причиняет вред тем, кто пытается войти в защищенное место или пройти через него либо открыть защищенный предмет. Ее можно поставить на мост, коридор или арку, сундук или коробку и т. п.

Вы определяете, когда печать срабатывает: обычно когда кто-то входит в защищенную область или открывает защищенный предмет, не произнося пароля (который вы определяете при сотворении заклинания). Кроме знающих пароль, печать может пропускать существ определенного типа или с определенными физическими параметрами (вроде веса или роста) либо внешностью.

Печать может так же пропускать только добрых, злых, принципиальных или хаотичных существ либо тех, кто принадлежит к вашей религии, но она не может различать классы, количество КЗ или уровни.

Печати реагируют на невидимок, но не на тех, кто перемещается на Эфирном плане. На одно место нельзя и поставить несколько печатей — но, например, на три разных ящика стола можно поставить три печати.

Творя заклинание, вы рисуете охранную печать тонкими сияющими линиями; форма рисунка может быть самой разной, в зависимости от формы защищаемой области. По завершении заклинания печать и этот след становятся почти невидимы. Убрать или обойти печать простыми физическими методами невозможно, но ее можно рассеять. Заклинания *необнаружимость*, *обманка* и *полиморф* (и им подобные) могут обмануть печать, но немагический грим или Маскировка — нет.

Чтение магических текстов позволяет распознать *сторожевую печать* в случае успеха при проверке Колдовства со СЛ 13.

При чтении печать не срабатывает, а вы выясняете основные ее параметры (версию, тип урона, вложенное заклинание).

Примечание: Магические ловушки вроде *сторожевой печати* трудно обнаруживать и обезвреживать. Кто угодно может обнаружить это заклинание с помощью проверки Внимания, но только персонаж со способностью поиск ловушек может использовать Механику для его обезвреживания. СЛ обеих проверок равна 25 + круг заклинания, что дает СЛ 28 для *сторожевой печати.*

В зависимости от выбранной версии, печать либо взрывается, либо выпускает заклинание.

Взрывающаяся печать: Эта версия наносит 1d8 урона за 2 УЗ (максимум 5d8) тому, кто вызвал его срабатывание, и всем в радиусе 5 футов от него. Это урон кислотой, холодом, огнем, электричеством или звуком (выбирается в момент сотворения). Каждое существо, пострадавшее от этого заклинания, может пройти испытание Реакции и в случае успеха снизить урон вдвое. УкМ также работает.

Печать с заклинанием: Вы можете вложить в печать любое известное вам вредоносное заклинание до 3 круга включительно. Все зависящие от УЗ параметры заклинания зависят от вашего УЗ на момент сотворения печати.

Если заклинание должно направляться на определенную цель, этой целью может быть только попавшееся в ловушку существо; если оно действует на область, то это существо является ее центром. Если заклинание кого-то призывает, то призванное создание появляется как можно ближе к существу и сразу атакует.

Испытания и УкМ работают как обычно, но их сложность зависит от круга заклинания, вложенного в печать.

СТОРОЖЕВАЯ ПЕЧАТЬ, ВЫСШАЯ

Школа: преграждение;
Круг: жрец 6

Это заклинание работает так же, как *сторожевая печать,* но взрывающаяся версия наносит до 10d8 урона, а вложенное заклинание может быть до 6 круга включительно.

Чтение магических текстов позволяет вам распознать высшую сторожевую печать, прибегнув к проверке Колдовства со СЛ 16.

Реагент: вы используете ладан и алмазный порошок стоимостью не менее 400 зм.

СТОРОЖЕВОЙ ДУБ

Школа: превращение;
Круг: друид 6
Время сотворения: 10 минут
Компоненты: С, Ж
Дистанция: касание
Цель: одно дерево (которого коснулись)
Длит.: 1 день / 1 УЗ (П)
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет

Это заклинание превращает неповрежденный дуб огромного размера в охранника.

Вы можете поддерживать только одно заклинание *сторожевой дуб* единовременно; пока оно работает, вы не можете применить еще одно.

При сотворении заклинания вы должны выбрать слова для активации (максимум одно слово за УЗ); если произнести эту фразу, дуб тут же превращается в древня.

Если рассеять заклинание, дерево немедленно пускает корни там, где остановилось. Если вы сами прекращаете действие заклинания, дерево старается вернуться на то место, где росло раньше.

СТРАХ

Школа: некромантия (ужас, разум);
Круг: бард 2, чародей / волшебник 2
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (кость нежити)
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ)
Цель: одно живое существо за 3 УЗ, все в пределах 30 футов друг от друга
Длит.: 1 раунд / 1 УЗ или 1 раунд; см. текст заклинания *устрашение*
Испытание: Воли ослабляет
Устойчивость к магии: да

Это заклинание работает так же, как *устрашение,* но оно делает напуганными всех существ с 5 КЗ или менее.

СТУК

Школа: превращение;
Круг: чародей / волшебник 2
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ)
Цель: одна дверь, коробка или сундук объемом до 10 кв. футов / 1 УЗ
Длит.: мгновенное; см. текст
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет

Стук открывает закрытые, запертые или заклинившие двери, включая те, на которые действуют заклинания *волшебный засов* или *мистический замок.* Творя это заклинание, пройдите проверку УЗ со СЛ, равной СЛ замка, но с модификатором +10 к проверке. При успехе стук открывает до двух запирающих устройств или заклинаний.

Этим заклинанием можно открывать потайные двери, замки-головоломки, оковы и сундуки, ослаблять сварочные швы, открепляя цепи, если они что-либо запирают. Если это заклинание применяется к *мистическому замку,* то не снимает его, а только отменяет его действие на 10 минут. В остальных случаях дверь остается отпертой.

Стук не поднимает опускные решетки и подобные преграды, не действует на веревки и лианы. Каждое применение *стука*

может убрать не более двух препятствующих открыванию факторов и ограничено областью действия.

СТУПОР

Школа: очарование (принуждение) [разум];
Круг: бард 0, чародей / волшебник 0
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (щепотка шерсти)
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цель: один гуманоид с 4 КЗ или меньше
Длит.: 1 раунд
Испытание: Воли отменяет
Устойчивость к магии: да
Это заклинание затуманивает разум гуманоида, имеющего 4 или меньше КЗ, не позволяя ему предпринимать какие-либо действия. Это заклинание никак не действует на гуманоидов с 5 и более КЗ.

Персонаж в ступоре не считается находящимся в шоке, и атакующие его не получают особых преимуществ. После пребывания в ступоре существо становится невосприимчивым к этому заклинанию на одну минуту.

СТУПОР (ЧУДОВИЩЕ)

Школа: очарование (принуждение) [разум];
Круг: бард 2, чародей / волшебник 2
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ)
Цель: одно живое существо с 6 КЗ или меньше
Это заклинание работает так же, как *ступор*, но действует на существо любого типа. Существа с 7 и более КЗ к нему невосприимчивы.

СФЕРА НЕВИДИМОСТИ

Школа: иллюзия (морок);
Круг: бард 3, чародей / волшебник 3
Компоненты: С, Ж, Р
Область: эманация вокруг существа радиусом 10 футов
Это заклинание работает так же, как *невидимость*, но делает невидимыми всех существ в радиусе 10 футов от существа, на которое наложено; эффект перемещается вместе с последним.

Невидимки при этом нормально видят друг друга. Любое существо, покинувшее область действия, становится видимым, но входящие внутрь после сотворения заклинания невидимыми не становятся.

Если любое из существ, кроме того, которое является центром эманации, на кого-то нападает, оно само перестает быть невидимым; если нападает тот, кто является центром эманации, заклинание прекращает действовать полностью.

СФЕРА НЕУЯЗВИМОСТИ

Школа: преграждение;
Круг: чародей / волшебник 6
Это заклинание работает так же, как *низшая сфера неуязвимости*, но также защищает от заклинаний и псевдозаклинаний 4 круга.

СФЕРА НЕУЯЗВИМОСТИ, НИЗШАЯ

Школа: преграждение;
Круг: чародей / волшебник 4
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (стеклянная или хрустальная бусина)
Дистанция: 10 футов
Область: эманация радиусом 10 футов с центром на вас
Длит.: 1 раунд / 1 УЗ (П)
Испытание: нет
Устойчивость: к магии нет
Вас окружает неподвижная слабо светящаяся магическая сфера, препятствующая воздействию всех эффектов заклинаний 3 круга и ниже. Область любых таких заклинаний не включает область действия *низшей сферы неуязвимости*, и они не влияют на цели внутри сферы. Сфера служит препятствием для заклинаний, псевдозаклинаний и соответствующих свойств волшебных предметов, но внутри нее можно сотворять заклинания (в том числе, нацеленные вне сферы). Сфера не действует на заклинания 4 круга и выше, равно как и на заклинания, которые уже действовали, когда ее создали. *Рассеивание магии* может ее снять. Вы можете заходить в сферу и выходить из нее без ограничений.

Сфера не разрушает входящие в нее заклинания, а только подавляет их. Если у заклинания, направленного внутрь сферы, может быть разный круг в зависимости от класса заклинателя, определяйте круг по классу того, кто это заклинание сотворил.

СФЕРА ПРОЗРЕНИЯ

Школа: разрушение;
Круг: жрец 3
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: на себя
Цель: вы сами
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ (П)
Вы окружаете себя сферой магии радиусом 5 футов за единицу вашего УЗ. Все невидимое в этой области становится видимым.

СХЛОПЫВАНИЕ

Школа: разрушение;
Круг: жрец 9
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цель: одно материальное существо / раунд
Длит.: концентрация (до 1 раунда за 2 УЗ)
Испытание: Стойкости отменяет
Устойчивость к магии: да
Это заклинание вызывает в теле жертвы разрушительный резонанс. Каждый раунд, включая первый, вы концентрируетесь и заставляете тело одного существа схлопываться, нанося ему 10 пунктов урона за УЗ. Если вы теряете концентрацию, заклинание немедленно прекращает действовать, но весь уже

нанесенный урон остается. Вы не можете направить *схлопывание* на одно и то же существо повторно, если не сотворите заклинание заново. *Схлопывание* не действует на газообразных или бестелесных существ.

ТАЙНАЯ СТРАНИЦА

Школа: превращение;
Круг: бард 3, чародей / волшебник 3
Время сотворения: 10 минут
Компоненты: С, Ж, Р (толченые чешуйки сельди и пузырек с эссенцией блуждающего огонька)
Дистанция: касание
Цель: одна страница размером до 3 кв. футов (которой коснулись)
Длит.: постоянное
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет

Тайная страница меняет видимое содержание текста на совершенно иное. Текст изначального заклинания можно заменить на текст любого другого известного вам заклинания того же или более низкого круга. Этим заклинанием нельзя поместить другие чары на волшебный свиток, но можно скрыть свиток. На *тайную страницу* можно добавить *взрывчатые руны* или *змеиный знак*.

Понимание языков само по себе не раскрывает содержания *тайной страницы*. Вы можете ознакомиться с ним, произнеся ключевое слово, прочитать реальное содержимое страницы и в любой момент снова сделать его *тайной страницей*. Вы также можете снять это заклинание, дважды повторив ключевое слово. *Обнаружение магии* позволяет увидеть тусклую магическую ауру на странице, но не помогает ознакомиться с содержанием. *Истинное зрение* открывает наличие скрытого текста, но не позволяет его прочитать, если только не используется совместно с заклинанием *понимание языков*. *Тайную страницу* можно рассеять, а скрытый под ней текст — уничтожить с помощью заклинания *стирание*.

ТАЙНОВИДЕНИЕ

Школа: прорицание (тайновидение);
Круг: бард 3, жрец 5, друид 4, чародей / волшебник 4
Время сотворения: 1 час
Компоненты: С, Ж, Р / СФ (лужа воды), Ф (серебряное зеркало стоимостью 1 000 зм)
Дистанция: см. текст
Эффект: магический сенсор
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ
Испытание: Воли отменяет
Устойчивость к магии: да

Вы можете наблюдать за существом с любого расстояния. Если оно успешно проходит испытание Воли, заклинание не срабатывает; СЛ испытания зависит от того, что вы о существе знаете и есть ли у вас связанные с ним предметы. Кроме того, находящееся на другом плане существо получает +5 к испытанию.

Знакомство	Модификатор к испытанию Воли
Нет*	+10
Из вторых рук (только слышали)	+5
Личное (встречались)	+0
Близкое (хорошо знакомы)	–5

*** Чтобы наложить это заклинание на совсем незнакомое существо, необходимо иметь связанный с ним предмет (см. ниже).**

Предмет	Модификатор к испытанию Воли
Изображение	–2
Личная вещь или предмет одежды	–4
Часть тела, локон, кусок ногтя и т. п.	–10

Если существо проваливает испытание, вы видите и слышите его самого и все, что творится примерно в радиусе 10 футов от него. Если существо движется, то сенсор следует за ним со скоростью до 150 футов. Как и в случае других заклинаний тайновидения, сенсор пользуется вашим зрением, включая все его магические усиления. Кроме того, у заклинателя сквозь сенсор в 5% случаев могут сработать следующие чары: *обнаружение магии, определение мировоззрения (хаос), определение мировоззрения (зло), определение мировоззрения (добро), определение мировоззрения (принципиальность)* и *сообщение*.

Если существо успешно проходит испытание, вы не можете снова пытаться отыскать его *тайновидением* в течение 24 часов.

ТАЙНОВИДЕНИЕ, ВЫСШЕЕ

Школа: прорицание (тайновидение);
Круг: бард 6, жрец 7, друид 7, чародей / волшебник 7
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Длит.: 1 час / 1 УЗ

Это заклинание работает так же, как *тайновидение* за исключением указанных выше различий. Кроме того, у заклинателя гарантированно работают сквозь сенсор следующие чары: *обнаружение магии, определение мировоззрения (хаос), определение мировоззрения (зло), определение мировоззрения (добро), определение мировоззрения (принципиальность), полиглот, сообщение* и *чтение магических текстов*.

ТЕЛЕКИНЕЗ

Школа: превращение;
Круг: чародей / волшебник 5
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: дальняя (400 футов + 40 футов / 1 УЗ)
Цель или цели: см. текст
Длит.: концентрация (до 1 раунда / 1 УЗ) или мгновенное; см. текст
Испытание: Воли отменяет (предмет) или нет; см. текст
Устойчивость к магии: да (предмет); см. текст

Вы перемещаете предметы или существ, концентрируясь на них. В зависимости от выбранной версии, этим заклинанием

можно совершать плавные перемещения, боевые маневры или один резкий бросок.

Плавное перемещение: С помощью этой версии вы передвигаете объект весом не более 25 фунтов за единицу УЗ (максимум 375 фунтов на 15 уровне) на 20 футов в раунд. Если вещь находится у существа, то оно может пройти испытание Воли или использовать УкМ, чтобы отменить эффект. Эта версия заклинания работает 1 раунд за единицу УЗ, но прекращает действовать, если вы по любым причинам перестаете концентрироваться. При этом предмет останавливается или падает.

Вы можете двигать объект вертикально, горизонтально или в обоих направлениях, но не дальше пределов дистанции заклинания. Вы способны манипулировать предметом, как если бы он был у вас в руке. Например, вы можете потянуть за рычаг или за веревку, повернуть ключ и т. д., пока для совершения действия достаточно усилия, не превышающего ограничения заклинания по весу. Можно развязывать простые узлы, хотя подобные тонкие операции требуют проверки Интеллекта со СЛ 15.

Боевые маневры: Вы раз в раунд применяете *телекинез* для одного из следующих маневров: таран, разоружение, захват (включая обездвиживание) или сбивание с ног. Эти маневры не провоцируют внеочередных атак, используют ваш УЗ вместо МБМ и добавляют к проверке модификатор вашего Интеллекта (если вы волшебник) или Харизмы (если чародей) вместо Силы или Ловкости. Жертва при этом не проходит испытаний, но УкМ может ей помочь. Эта версия длится 1 раунд за единицу УЗ, но прекращает действовать, если вы перестаете концентрироваться.

Резкий бросок: Всю энергию этого заклинания можно потратить в один раунд, швырнув по одному предмету или существу за единицу УЗ (максимум 15) в общую цель.

Все они должны находиться в пределах дистанции и не далее 10 футов друг от друга; цель должна быть в пределах 10 футов за единицу УЗ от всех этих существ и предметов. Всего вы можете швырнуть до 25 фунтов за единицу УЗ (максимум 375 фунтов на 15 уровне).

Чтобы попасть, вам надо успешно атаковать со своим БМА + модификатор Интеллекта (если вы волшебник) или Харизмы (если чародей). Оружие при этом наносит свой обычный урон (без модификаторов Силы; стрелы наносят урон, как кинжалы их размера).

Другие предметы наносят разный урон: от 1 пункта урона за 25 фунтов веса для сравнительно безобидных вещей до 1d6 урона за 25 фунтов (для твердых, плотных предметов). Не попавшие в цель существа и предметы приземляются на клетке рядом с ней.

Достаточно легких существ таким образом можно кидать, но они проходят испытания Воли (и применяют УкМ), чтобы избежать эффекта. То же касается обладателей предметов, которые вы хотите отобрать и швырнуть. Если существо таким образом ударили о твердую поверхность, оно получает урон, как от падения на 10 футов (1d6).

ТЕЛЕПАТИЧЕСКАЯ СВЯЗЬ

Школа: прорицание;
Круг: чародей / волшебник 5
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (две яичных скорлупы от яиц двух разных существ)
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цели: вы и еще по одному добровольцу за 3 УЗ, все в пределах 30 футов друг от друга
Длит.: 10 мин. / 1 УЗ (П)
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет

Вы создаете *телепатическую связь* между собой и другими существами, которые этого желают; каждый из них должен иметь Интеллект 3 или выше. Связь соединяет всех со всеми, и с ее помощью существа могут общаться, невзирая на язык.

Вы можете не включать себя в эту группу, однако это решение вы принимаете в момент сотворения заклинания. Связь не дает никаких особых способов влияния друг на друга. После формирования она действует на любом расстоянии, но не между планами.

Телепатическую связь можно сделать постоянной при помощи заклинания *постоянство*, но она при этом соединяет только двух существ за каждое применение *постоянства*.

ТЕЛЕПОРТАЦИЯ

Школа: воплощение (телепортация);
Круг: чародей / волшебник 5
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С
Дистанция: на себя и касание
Цель: вы сами, а также предметы или существа-добровольцы (которых коснулись)
Длит.: мгновенное
Испытание: нет и Воли отменяет (предмет)
Устойчивость к магии: нет и да (предмет)

Это заклинание позволяет вам мгновенно переправиться в желаемое место, которое может находиться на расстоянии до 100 миль за единицу УЗ; путешествовать между планами таким образом нельзя. Вы можете брать с собой предметы суммарным весом до вашей максимальной нагрузки; вы также можете взять в качестве спутников одно существо среднего размера или меньше (с вещами весом до их максимальной нагрузки) за 3 УЗ. Крупное существо считается за два средних, огромное — за четыре средних и т. д.

Все телепортирующиеся должны касаться друг друга (например, держаться цепочкой), и хотя бы один из них — касаться вас. Как и в случае других заклинаний с дистанцией «на себя», вы не проходите испытания и не применяете УкМ. Предметы могут проходить испытания (и применять УкМ), только если находятся в распоряжении других существ.

Вам нужно ясно представлять, куда именно вы телепортируетесь. Чем точнее образ у вас в голове, тем надежнее работает

телепортация. Некоторые места (например, с особой магией) могут затруднять такое перемещение или делать его невозможным.

При телепортации бросьте d% и определите результат по таблице ниже. Пользуйтесь следующими определениями для трактовки данных из таблицы.

Знание о месте: «хорошо знакомым» является место, где вы бывали часто и чувствуете себя как дома.

«Тщательно изученным» является место, в котором вы бывали часто или которое находится у вас перед глазами. «Случалось бывать» — тут вы бывали больше раза, но изучили не слишком хорошо. «Однажды виденное» место — место, которое вы видели один раз, в том числе при помощи чар *тайновидения*. «Не существует» — место, которого нет на свете потому, что оно было уничтожено или кардинально изменилось с тех пор, как вы его видели. При телепортации в несуществующее место бросьте 1d20+80 вместо d% и сверьтесь с таблицей: при этом у вас нет возможности оказаться «на месте» или даже промахнуться «мимо».

На месте: Вы появляетесь точно там, где планировали.

Мимо: Вы благополучно появляетесь на случайном расстоянии от того места, в котором собирались оказаться. Расстояние составляет d% от того, которое вы должны были проскочить при телепортации; направление определяется случайным образом.

Похожее место: Вы оказываетесь в месте, визуально или тематически похожем на место назначения. Обычно это ближайшее подходящее место в пределах дистанции. Если в пределах дистанции такого места нет, заклинание просто не срабатывает.

Срыв: Телепортация прерывается из-за помех. Вы со всеми спутниками получаете по 1d10 урона, после чего бросаете 1d20+80 и по таблице определяете, что случилось с вами дальше. Каждый раз, когда случается «срыв», ваши персонажи получают дополнительный урон, после чего бросают 1d20+80 еще раз.

Знание о месте	На месте	Мимо	Похожее место	Срыв
Хорошо знакомо	01–97	98–99	100	—
Тщательно изучено	01–94	95–97	98–99	100
Случалось бывать	01–88	89–94	95–98	99–100
Однажды видели	01–76	77–88	89–96	97–100
Не существует	—	—	81–92	93–100

ТЕЛЕПОРТАЦИЯ, ВЫСШАЯ

Школа: воплощение (телепортация);
Круг: чародей / волшебник 7

Это заклинание работает так же, как *телепортация*, но у него нет ограничений по дистанции и нет вероятности попадания мимо цели. Вы также не обязаны быть знакомы с местом назначения, но в этом случае вам нужно хотя бы его внятное описание.

Если вы пытаетесь телепортироваться, пользуясь неверной или недостаточной информацией, вы исчезаете и снова появляетесь на том же месте.

Перемещение между планами таким образом невозможно.

ТЕЛЕПОРТАЦИЯ ПРЕДМЕТА

Школа: воплощение (телепортация);
Круг: чародей / волшебник 7
Дистанция: касание
Цель: один предмет (которого коснулись) весом до 50 фунтов / 1 УЗ и объемом до 3 куб. футов / 1 УЗ
Испытание: Воли отменяет (предмет)
Устойчивость к магии: да (предмет)

Это заклинание работает так же, как *телепортация*, но перемещает предмет, а не вас. Существ и магические эффекты телепортировать таким образом нельзя. При желании предмет вместо этого можно отправить на Эфирный план. В этом случае место, с которого он был туда отправлен, остается слабо магическим, пока предмет не вернут назад. Удачное применение *рассеивания магии* на эту точку возвращает предмет обратно.

ТЕЛЕПОРТИРУЮЩИЙ КРУГ

Школа: воплощение (телепортация);
Круг: чародей / волшебник 9
Время сотворения: 10 минут
Компоненты: С, Р (янтарная пыль стоимостью 1 000 зм)
Дистанция: 0 футов
Эффект: круг радиусом 5 футов, телепортирующий всех, кто его активирует
Длит.: 10 мин. / 1 УЗ (П)
Испытание: нет
Устойчивость к магии: да

Вы насыпаете на полу или иной горизонтальной поверхности круг из янтарного порошка; этот круг телепортирует всех, кто в него зайдет, как заклинание *высшая телепортация*. Выбрав место назначения, вы не можете его впоследствии поменять. Заклинание не срабатывает, если вы пытаетесь настроить круг таким образом, чтобы он телепортировал существ в твердое тело, в незнакомое вам место (если у вас нет хотя бы внятного его описания) или на другой план.

Сам круг незаметен; если вы хотите, чтобы в него кто-то не вступил случайно, вам надо как-то обозначить его границы.

Телепортирующий круг можно сделать постоянным с помощью заклинания *постоянство*.

Выведенный из строя постоянный *телепортирующий круг* не работает 10 минут, затем снова включается.

Примечание: Магические ловушки вроде *телепортирующего круга* трудно обнаруживать и обезвреживать. Только персонаж со способностью поиск ловушек может использовать Механику для его обезвреживания. СЛ проверки равна 25 + круг заклинания, что дает СЛ 34 для *телепортирующего круга*.

ТЕНЕВОЕ ВОПЛОЩЕНИЕ

Школа: иллюзия (тень);
Круг: бард 4, чародей / волшебник 4
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: см. текст

Эффект: см. текст
Длит.: см. текст
Испытание: Воли разоблачает (при взаимодействии); с вариантами, см. текст
Устойчивость к магии: да; см. текст

Вы берете с Теневого плана материал, чтобы сделать псевдореальную иллюзию одного или нескольких существ, предметов или сил. *Теневое воплощение* может воспроизвести любое заклинание воплощения (призывания или созидания) из списка чародея / волшебника до 3 круга включительно. Теневое воплощение по силе соответствует лишь одной пятой (20%) реального аналога, но те, кто в него верят, попадают под действие всех эффектов, как если бы это было настоящее заклинание. Любой, кто взаимодействует с заклинанием, может пройти испытание Воли, чтобы понять его истинную природу. Наносящие урон заклинания работают как обычно, если только их цели не пройдут испытание Воли.

Любое разоблачившее иллюзию существо получает только ⅕ (20%) урона. Если заклинание производит какой-то иной эффект в дополнение к урону, он срабатывает лишь в 20% случаев. Вне зависимости от результата испытания, существо также имеет право пройти любые испытания, которые предполагает воспроизводимое заклинание, но СЛ их соответствует кругу *теневого воплощения* (4), а не кругу настоящего заклинания. Кроме того, любые созданные *теневым воплощением* эффекты позволяют применять УкМ, даже если обычно воспроизводимое заклинание этого не допускает.

Теневые предметы или вещества действуют как обычно для всех, кто не разоблачил их; для разоблачивших они срабатывают лишь в 20% случаев.

Теневое существо имеет ⅕ от ПЗ существа соответствующего вида (от разоблачения это не зависит). Оно наносит обычный урон, имеет все обычные способности и уязвимости. Тем, кто их разоблачил, такие существа наносят всего ⅕ (20%) обычного урона, а все их особые средства нападения, которые не наносят прямого урона, действуют лишь в 20% случаев (проходите отдельную проверку для каждого применения и для каждого персонажа).

Кроме того, все модификаторы к КБ у теневого существа составляют ⅕ от обычных. Разоблачившие *теневое воплощение* видят на его месте невнятную тень. Предметы автоматически проходят испытания Воли против этого заклинания.

ТЕНЕВОЕ ВОПЛОЩЕНИЕ, ВЫСШЕЕ

Школа: иллюзия (тень);
Круг: чародей / волшебник 7

Это заклинание работает так же, как *теневое воплощение*, но оно воспроизводит любое заклинание воплощения (призывания или созидания) из списка чародея или волшебника до 6 круга включительно.

Эти иллюзорные воплощения наносят разоблачившим их ⅗ (60%) урона, а прочие их эффекты действуют на разоблачивших в 60% случаев.

ТЕНЕВОЕ РАЗРУШЕНИЕ

Школа: иллюзия (тень);
Круг: бард 5, чародей / волшебник 5
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: см. текст
Эффект: см. текст
Длит.: см. текст
Испытание: Воли разоблачает (при взаимодействии)
Устойчивость к магии: да

Вы собираете энергию Теневого плана, чтобы создать иллюзорную версию заклинания школы разрушения из списка чародея или волшебника до 4 круга включительно. Если заклинание наносит урон, то оно делает это обычным образом, но существо может пройти испытание Воли: разоблачившие иллюзию получают всего ⅕ (20%) урона.

Если заклинание производит какой-то эффект в дополнение к урону, то он либо составляет ⅕ от нормальной силы, либо срабатывает только в 20% случаев. Вне зависимости от результата испытания для разоблачения, существо также имеет право на любые испытания и применение УкМ, которые предполагает воспроизводимое заклинание, но СЛ испытания соответствует кругу *теневого разрушения* (5).

Не наносящие урон эффекты действуют обычным образом на всех, кроме тех, кто их разоблачил (в этом случае они не работают).

Предметы всегда успешно проходят испытания Воли против этого заклинания.

ТЕНЕВОЕ РАЗРУШЕНИЕ, ВЫСШЕЕ

Школа: иллюзия (тень);
Круг: чародей / волшебник 8

Это заклинание работает так же, как *теневое разрушение*, но оно воспроизводит любое заклинание школы разрушения из списка чародея или волшебника до 7 круга включительно. Это заклинание наносит всего ⅗ (60%) обычного урона тем, кто его разоблачил.

ТЕРНОВАЯ СТЕНА

Школа: воплощение (созидание);
Круг: друид 5
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ)
Эффект: стена из колючего кустарника размером до (одного куба 10×10×10 футов) / 1 УЗ (Ф)
Длит.: 10 мин. / 1 УЗ (П)
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет

Заклинание *терновая стена* создает преграду из очень толстого и плотно спутанного кустарника с острыми колючками длиной в человеческий палец. Любой, кто пытается пробиться сквозь *терновую стену*, каждый раунд получает колющий урон,

равный 25 минус КБ существа. Модификаторы Ловкости и уклонения при этом не считаются. Если КБ существа без модификаторов Ловкости и уклонения больше 25, оно не получает урона от стены.

Вы можете сделать стену толщиной в 5 футов вместо 10, формируя ее из блоков 10×10×5 футов, количество которых будет равно вашему УЗ×2. Это не влияет на урон от шипов, но пробиться сквозь такую стену можно гораздо быстрее.

Существа могут проложить себе путь сквозь стену, потратив полный раунд на проверку Силы; за каждые 5 пунктов, на которые их результат превосходит 20, они продвигаются на 5 футов (до максимальной дистанции, равной их базовой наземной скорости). Любая такая попытка наносит им урон, как написано выше. Пойманное в *терновую стену* существо может перестать шевелиться, при этом оно не будет получать урон. Все, кто был в области действия в момент сотворения заклинания, получают урон, как если бы они пробивались в этот момент сквозь стену. Чтобы выбраться, им надо или пробиться наружу, или дождаться, когда заклинание перестанет действовать. Существа, имеющие способности пробираться через заросшую местность, могут проходить сквозь *терновую стену* с нормальной скоростью, не получая урона.

Терновую стену можно медленно прорезать оружием или инструментами. За 10 минут работы в ней прорубается безопасный проход глубиной один фут. Обычный огонь эту стену не повреждает, но магический сжигает за 10 минут.

ТИШИНА

Школа: иллюзия (морок);
Круг: бард 2, жрец 2
Время сотворения: 1 раунд
Компоненты: С, Ж
Дистанция: дальняя (400 футов + 40 футов / 1 УЗ)
Область: эманация радиусом 20 футов, центром которой является существо, предмет или точка в пространстве
Длит.: 1 раунд / 1 УЗ (П)
Испытание: Воли отменяет; см. текст или нет(предмет)
Устойчивость к магии: да; см. текст или нет (предмет)

Это заклинание обеспечивает полную тишину в области своего действия. Разговаривать в ней невозможно, как и творить заклинания со словесным компонентом; любые звуки на входе в область также заглушаются.

Центр эффекта может быть установлен на точке в пространстве, и тогда он будет неподвижным. Если он помещен на движущийся предмет или существо, то он перемещается вместе с ним. Последнее при сотворении заклинания имеет право отменить эффект, пройдя испытание Воли или применив УкМ (если имеет таковую).

Волшебные предметы или предметы в распоряжении существ могут пройти испытание или применить УкМ, а предметы без владельцев и точки в пространстве — нет.

Существа в области действия *тишины* невосприимчивы к заклинаниям и иным звуковым или языковым эффектам.

ТОЧНЫЙ АДРЕС

Школа: прорицание;
Круг: жрец 8, чародей / волшебник 8
Время сотворения: 10 минут
Компоненты: С, Ж, СФ
Дистанция: без ограничений
Цель: одно существо или предмет
Длит.: мгновенное
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет

Заклинание *точный адрес* — одно из самых могущественных средств обнаружения существ и предметов. Только заклинание *сокрытие разума* или прямое божественное вмешательство могут помешать вам узнать с его помощью точное местонахождение существа или предмета. *Точный адрес* игнорирует обычные средства защиты от тайновидения и иных методов магического поиска.

Применив это заклинание, вы узнаете название места (название здания, помещения, участка или иной микротопоним), где находится искомое существо или предмет, а также местности, области, страны, континента и плана.

Найти таким образом можно только существо, с которым вы лично знакомы или чей предмет у вас есть; вы можете найти только ту вещь, которой касались хотя бы один раз.

ТРАНСФОРМАЦИЯ

Школа: превращение;
Круг: чародей / волшебник 6
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (*зелье бычьей силы*, которое вы выпиваете; его эффекты поглощаются заклинанием)
Дистанция: на себя
Цель: вы сами
Длит.: 1 раунд / 1 УЗ

Вы превращаетесь в боевую машину — сильную, крепкую и быструю. Ваше душевное состояние при этом меняется так сильно, что вы рветесь в бой и оказываетесь неспособны пользоваться чарами, в том числе от волшебных предметов.

Вы получаете бонус +4 (усиление) к Силе, Ловкости и Выносливости, +4 (естественная броня) к КБ, +5 (мастерство) к испытаниям Стойкости, а также умение пользоваться всем простым и особым оружием. Ваш БМА становится равен вашему уровню персонажа (что может дать вам дополнительные атаки в раунде).

Вы временно теряете способность пользоваться заклинаниями, в том числе волшебными предметами для активации или завершения заклинаний, как если бы этих заклинаний не было в списке для вашего класса.

ТРЕБОВАНИЕ

Школа: очарование (принуждение) [разум];
Круг: чародей / волшебник 8
Испытание: Воли ослабляет

Устойчивость к магии: да

Это заклинание работает так же, как *послание*, но вы можете добавить к сообщению еще и *внушение* (см. описание заклинания *внушение*); получивший его делает все, чтобы выполнить полученный приказ. Удачно пройденное испытание Воли отменяет эффект *внушения*, но не сам факт контакта. Полученное требование понятно даже существу с Интеллектом 1.

Если приказ невозможно выполнить или он не имеет смысла в текущих обстоятельствах, то существо поймет послание, но *внушение* на него не подействует.

Текст *требования* должен полностью укладываться в 25 слов, включая *внушение*. Существо также может немедленно отправить заклинателю короткий ответ.

ТУМАН БЕЗВОЛИЯ

Школа: очарование (принуждение) [разум];
Круг: бард 5, чародей / волшебник 5
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ)
Эффект: облако тумана радиусом 20 футов и высотой 20 футов
Длит.: 30 минут и 2d6 раундов; см. текст
Испытание: Воли отменяет
Устойчивость к магии: да

Туман безволия выглядит как легкое облако; он ослабляет ментальную устойчивость всех внутри него. Существа в *тумане безволия* получают –10 к проверкам Мудрости и испытаниям Воли; при успехе испытания существо становится невосприимчиво к туману, даже если потом останется в нем. При неудаче штрафы остаются, пока существа пребывают в тумане и еще 2d6 раундов после этого. Туман неподвижен и держится 30 минут (если его не развеет ветер).

Умеренный ветер (11+ миль в час) развеивает туман за 4 раунда; сильный (21+ миля в час) — за один раунд.

Туман почти прозрачен и не мешает зрению.

ТУЧА ЭЛЕМЕНТАЛЕЙ

Школа: воплощение (призывание) [см. текст];
Круг: друид 9
Время сотворения: 10 минут
Компоненты: С, Ж
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ)
Эффект: два или более призванных существа, все в пределах 30 футов друг от друга
Длит.: 10 мин. / 1 УЗ (П)
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет

Это заклинание позволяет открыть врата на один из Стихийных планов и призвать оттуда элементалей; друид может выбрать любой из четырех существующих планов (Воды, Воздуха, Земли или Огня), а жрец — только тот, что соответствует его сфере.

Когда вы завершаете сотворение этого заклинания, появляются 2d4 крупных элементаля, еще через 10 минут — 1d4 огромных элементаля, а еще через 10 — один высший элементаль. Появившись, все они служат вам, пока не завершится действие заклинания.

Элементали подчиняются приказам и никогда не набрасываются на вас, даже если кто-то перехватит контроль над ними.

Вам не нужно концентрироваться, чтобы удерживать контроль. Вы можете отпустить их в любой момент, по одному или группами.

Это заклинание всегда имеет дескриптор «огонь», «воздух», «вода» или «земля», соответствующий типу призванных элементалей.

ТУШЕНИЕ

Школа: превращение;
Круг: друид 3
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, СФ
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ)
Область или цель: (один куб 20×20×20 футов) / 1 УЗ (Ф) или один огненный волшебный предмет
Длит.: мгновенное
Испытание: нет или Воли отменяет (предмет)
Устойчивость к магии: нет или да (предмет)

Тушение обычно используется для борьбы с крупными пожарами. Вы гасите все немагические огни в области действия заклинания, а также рассеиваете в ней огненные заклинания, если удачно проходите проверку рассеивания (1d20 +1 за единицу УЗ, максимум +15) против каждого заклинания. СЛ проверки равна 11 + УЗ огненного заклинания.

Каждое существо с огненным подтипом в области тушения получает 1d6 урона за единицу УЗ (максимум 10d6, без испытаний). Вы можете вместо этого направить *тушение* на один волшебный предмет, который создает пламя или управляет им. Такой предмет теряет все свои связанные с огнем волшебные свойства на 1d4 часа, если успешно не пройдет испытание Воли.

На артефакты это не действует.

ТЬМА

Школа: разрушение [тьма];
Круг: бард 2, жрец 2, чародей / волшебник 2
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Р / СФ (клочок меха летучей мыши и кусочек угля)
Дистанция: касание
Цель: предмет (которого коснулись)
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ (П)
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет

Заколдованный предмет источает тьму, затемняя все в радиусе 20 футов. В этой зоне уровень освещенности падает на один шаг: от высокого до среднего, от среднего до низкого, от низкого до темноты. В темноте это заклинание не дает эффекта.

Существа с уязвимостью к свету или светочувствительностью действуют без штрафов, начиная со среднего уровня освещенности. При низком уровне освещенности все существа плохо видны (вероятность промаха 20%). В темноте все существа не видны совсем (вероятность промаха 50%). Существа с ночным зрением могут без штрафов действовать в низко освещенной зоне или темноте.

Немагические источники света, такие как факелы и фонари, не увеличивают освещенность в зоне *тьмы*. Магические источники увеличивают уровень освещенности, только когда они принадлежат к более высокому кругу заклинаний, чем *тьма*. Если наложить *тьму* на маленький предмет и прикрыть его чем-нибудь непрозрачным, то *тьма* от предмета не проникает наружу, пока предмет не откроют.

Эффекты двух заклинаний *тьма* не складываются.

Тьма нейтрализует и рассеивает любые заклинания света равного или более низкого круга.

УБЕЖИЩЕ

Школа: прегражденне;
Круг: жрец 1
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, СФ
Дистанция: касание
Цель: существо (которого коснулись)
Длит.: 1 раунд / 1 УЗ
Испытание: Воли отменяет
Устойчивость к магии: нет

Любой противник, пытающийся напасть (в том числе при помощи заклинаний) на защищенное существо, должен пройти испытание Воли. При успехе *убежище* на него не действует; при провале он теряет текущее действие и не может далее нападать на это существо до конца действия заклинания. На тех, кто не нападает, *убежище* не влияет. Существо также не получает никакой защиты от заклинаний, действующих на область. Если оно само на кого-либо нападает, заклинание рассеивается, однако любые иные действия из *убежища* вполне допустимы.

УБИЙСТВЕННЫЙ ФАНТАЗМ

Школа: иллюзия (фантазм) [ужас, разум];
Круг: чародей / волшебник 4
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ)
Цель: одно живое существо
Длит.: мгновенное
Испытание: Воли (разоблачение), далее Стойкости ослабляет; см. текст
Устойчивость к магии: да

Вы создаете в голове существа фантазм — образ самого страшного чудовища, собранного из подсознательных страхов жертвы. Лишь она сама видит *убийственный фантазм*, вам же виден только смутный силуэт. Существо проходит испытание Воли, чтобы опознать образ как нереальный. В случае провала фантазм касается существа; тогда оно должно пройти испытание Стойкости, чтобы не умереть от страха. Даже успешно пройдя испытание Стойкости, существо получает 3d6 урона.

Если существо, успешно прошедшее испытание Воли, обладает телепатией или носит *шлем телепатии*, оно может обратить чудище против вас. Тогда наступит ваша очередь проходить испытания, чтобы избежать смертельного ужаса.

УВЕЛИЧЕНИЕ ГУМАНОИДА

Школа: превращение;
Круг: чародей / волшебник 1
Время сотворения: 1 раунд
Компоненты: С, Ж, Р (железный порошок)
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цель: один гуманоид
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ (П)
Испытание: Стойкости отменяет
Устойчивость к магии: да

Это заклинание мгновенно увеличивает рост гуманоида вдвое, а его вес в восемь раз, отчего объект заклинания переходит в следующую категорию размера. Он получает +2 (размер) к Силе, –2 к Ловкости (до минимума 1) и –1 к атакам и КБ.

Гуманоид, чей размер увеличился до крупного, занимает пространство в 10 футов и имеет природную зону досягаемости 10 футов. Это заклинание не изменяет скорость существа.

Если для увеличивающегося существа слишком мало места, оно вырастает настолько, насколько получится, после чего может пройти проверку Силы для разрушения всего, что ограничивает его рост. В случае провала оно застревает, не нанося никакого вреда тем предметам, среди которых застряло. Это заклинание не может использоваться для того, чтобы нанести существу вред, увеличив его в размерах.

Увеличение гуманоида пропорционально увеличивает любые предметы, которые тот носит на себе, но не влияет на их волшебные свойства. Увеличенное оружие ближнего боя наносит больше урона (см. стр. 159). Любой увеличившийся предмет, который покидает снаряжение существа (включая метательное оружие или боеприпасы), немедленно возвращается к своему обычному размеру. Это означает, что метательное и стрелковое оружие наносит обычный урон.

Различные магические эффекты, увеличивающие размер, не складываются.

Увеличение гуманоида нейтрализует и рассеивает *уменьшение гуманоида*. *Увеличение гуманоида* можно сделать постоянным с помощью заклинания *постоянство*.

УВЕЛИЧЕНИЕ ГУМАНОИДА, МАССОВОЕ

Школа: превращение;
Круг: чародей / волшебник 4
Цель: один гуманоид / 1 УЗ, все в пределах 30 футов друг от друга

Это заклинание работает так же, как *увеличение гуманоида*, но действует сразу на несколько существ.

УВЕЛИЧЕНИЕ ЖИВОТНЫХ

Школа: превращение;
Круг: друид 5, следопыт 4, чародей / волшебник 5
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ)
Цель: одно животное (гигантского или меньше размера)
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ
Испытание: Стойкости отменяет
Устойчивость к магии: да

Заколдованное животное вырастает, его размер увеличивается вдвое, а вес — в восемь раз. При этом оно переходит в следующую категорию размера, получая +8 (размер) к Силе, +4 (размер) к Выносливости (+2 ПЗ за КЗ), -2 к Ловкости, и +2 (естественная броня) к КБ. Новый размер также влияет на КБ существа, его атаки и базовый урон.

Занимаемое животным пространство и его зона досягаемости также меняются в соответствии с размером, но скорость передвижения остается прежней. Если увеличивающемуся зверю не хватает места, то он вырастает настолько, насколько получится, после чего может пройти проверку Силы для разрушения всего, что ограничивает его рост. В случае провала он застревает, не нанося никакого вреда предметам, среди которых застрял.

Это заклинание не может использоваться для того, чтобы нанести существу вред, увеличив его в размерах.

Это заклинание пропорционально увеличивает любые предметы, которые животное носит на себе, но никак не влияет на их волшебные свойства. Если животное по любым причинам лишается такого предмета, он немедленно возвращается к своему прежнему размеру.

Это заклинание не дает никакого контроля над увеличившимся зверем.

Различные магические эффекты, увеличивающие размер, не складываются.

УВИДЕТЬ НЕВИДИМОЕ

Школа: прорицание;
Круг: бард 3, чародей / волшебник 2
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (тальк и серебряный порошок)
Дистанция: на себя
Цель: вы сами
Длит.: 10 мин. / 1 УЗ (П)

Вы можете видеть невидимые предметы и существ в пределах возможностей своего зрения, а также эфирных существ, как если бы они были видимы. Такие существа выглядят для вас как прозрачные силуэты; вы легко различаете видимое, невидимое и эфирное.

У вас нет способа определить, что именно обеспечивает невидимость. Вы не видите сквозь иллюзии или непрозрачные предметы; заклинание не показывает вам существ, которые просто прячутся или плохо видны по иным причинам.

Увидеть невидимое можно сделать постоянным с помощью заклинания *постоянство*.

УВЯДАНИЕ

Школа: некромантия;
Круг: друид 4, чародей / волшебник 5
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, СФ
Дистанция: касание
Цель: растение (которого коснулись)
Длит.: мгновенно
Испытание: Стойкости ½ урона; см. текст
Устойчивость к магии: да

Это заклинание повреждает одно растение любого размера, нанося 1d6 урона за УЗ (максимум 15d6). Растение может пройти испытание Стойкости, чтобы уменьшить урон от увядания вдвое. Если растение является обычным (не чудовищем), оно не получает шанса пройти испытание, немедленно вянет и умирает. На почву и другие растения вокруг заклинание не влияет.

УГНЕТЕНИЕ РАСТЕНИЙ

Школа: превращение;
Круг: друид 3, следопыт 3
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, СФ
Дистанция: см. текст
Цель или область: см. текст
Длит.: мгновенное
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет

У этого заклинания есть два способа применения.

Подрезка: Эта версия заклинания заставляет всю обычную растительность в пределах дальней дистанции (400 футов + 40 футов за единицу УЗ) уменьшиться примерно до одной трети своего нормального размера, что делает заросли более легко проходимыми. Растения при этом выглядят аккуратно подрезанными.

Этот вариант *угнетения растений* автоматически нейтрализует заклинания *опутывание, рост растений, терновая стена,* а также подобные им эффекты.

Вы можете выбрать разную форму для области действия: круг радиусом 100 футов, полукруг радиусом 150 футов или сектор в четверть круга радиусом 200 футов. Вы также можете выделить в области отдельные участки, которые останутся незатронутыми.

Неурожай: Эта версия заклинания действует на все обычные растения в пределах полумили, вдвое снижая их рост и урожайность на ближайший год.

Это заклинание никак не действует на растения-чудовища.

УДАР МОЛНИИ

Школа: разрушение (электричество);
Круг: чародей / волшебник 3

Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (мех и стеклянная палочка)
Дистанция: 120 футов
Область: линия 120 футов
Длит.: мгновенное
Испытание: Реакции ½ урона
Устойчивость к магии: да
Вы выпускаете с кончиков пальцев молнию, наносящую 1d6 урона электричеством за УЗ (максимум 10d6) всем на своем пути. *Удар молнии* поджигает все, что горит, повреждая предметы. Он может плавить металлы с низкой температурой плавления, вроде свинца, меди, золота, серебра или бронзы.

Если нанесенный урон разрушает препятствие, молния летит дальше, пока хватает дистанции; если нет, препятствие ограничивает ее дистанцию, как в случае с другими эффектами заклинаний.

УДЕРЖАНИЕ НЕЖИТИ

Школа: некромантия;
Круг: чародей / волшебник 3
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (щепотка серы и толченый чеснок)
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ)
Цель: до трех представителей нежити; все в пределах 30 футов друг от друга
Длит.: 1 раунд / 1 УЗ
Испытание: Воли отменяет (см. текст)
Устойчивость к магии: да
Это заклинание заставляет замереть до трех представителей нежити. Неразумная нежить не имеет шанса пройти испытание, разумная — имеет.

Проваливших испытание заклинание удерживает в течение времени действия, оказывая такой же эффект, как *паралич (гуманоид)* на живых существ.

Эффект сразу прерывается, если замершую нежить атакуют или она получает какой-либо урон.

УЖАС

Школа: некромантия (ужас, разум);
Круг: бард 3, чародей / волшебник 4
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (белое перо и сердце цыпленка)
Дистанция: 30 футов
Область: взрыв в форме конуса
Длит.: 1 раунд / 1 УЗ или 1 раунд; см. текст
Испытание: Воли ослабляет
Устойчивость к магии: да
Это заклинание создает невидимый конус, ввергающий в панику всех оказавшихся в его пределах живых существ, если только они не пройдут испытание против ужаса. Если паникующее существо зажать в угол, оно впадает в оцепенение. ущество, успешно прошедшее испытание Воли, вместо этого остается потрясенным на один раунд.

УКРОМНОЕ МЕСТО

Школа: иллюзия (морок);
Круг: бард 4
Время сотворения: 1 раунд
Компоненты: С, Ж
Дистанция: на себя
Область: эманация радиусом 5 футов с центром на вас
Длит.: 1 час / 1 УЗ (П)
При помощи заклинания *укромное место* вы манипулируете звуками вокруг себя. Вы и находящиеся рядом с вами в области действия заклинания существа можете общаться как обычно, но снаружи никто не слышит ваши голоса или любые другие звуки, включая заклинания с дескрипторами «язык» и «звук». Эффект перемещается вместе с вами. На всех входящих в *укромное место* эффекты заклинания сказываются немедленно, а на вышедших из него они перестают действовать. Успешная проверка Языкознания со СЛ 20 позволяет читать по губам и таким образом узнавать, что сказано в *укромном месте.*

УЛУЧШЕНИЕ ПАМЯТИ

Школа: превращение;
Круг: волшебник 4
Время сотворения: 10 минут
Компоненты: С, Ж, Р (кусок бечевки и чернила из струи кальмара, смешанной с кровью черного дракона), Ф (костяная табличка стоимостью 50 зм)
Дистанция: на себя
Цель: вы сами
Длит.: мгновенное
Это заклинание позволяет вам подготавливать дополнительные заклинания или вспоминать недавно использованные. Применяя это заклинание, выберите одну из двух версий.

Подготовка: Вы подготавливаете заклинания, сумма кругов которых равна 3 или меньше; любой фокус при этом считается заклинанием ½ круга. После этого вы можете творить эти заклинания обычным образом.

Воспоминание: Вы возвращаете себе одно заклинание 3 круга или ниже, которое вы применили в течение одного раунда перед тем, как сотворить *улучшение памяти.* Заклинание снова появляется у вас в голове, и вы можете его использовать еще раз.

В любом случае дополнительно подготовленные или возвращенные в память заклинания исчезают через 24 часа, если их не использовать раньше.

УМЕНЬШЕНИЕ ГУМАНОИДА

Школа: превращение;
Круг: чародей / волшебник 1
Время сотворения: 1 раунд
Компоненты: С, Ж, Р (щепотка железного порошка)
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цель: один гуманоид
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ (П)

Испытание: Стойкости: отменяет
Устойчивость к магии: да
Это заклинание мгновенно уменьшает вдвое высоту, ширину и толщину гуманоида, сокращая его вес в восемь раз. Его размер при этом становится меньше на одну категорию. Существо получает +2 (размер) к Ловкости и -2 к Силе (до минимума 1), а также +1 к атакам и КБ. Небольшой гуманоид, чей размер уменьшается до маленького, занимает пространство в 2,5 фута и имеет природную зону досягаемости 0 футов (что означает, что ему для атаки надо входить на клетку противника). Крупный гуманоид, уменьшающийся до среднего размера, занимает пространство в 5 футов и имеет природную зону досягаемости 5 футов. Это заклинание не влияет на скорость существа.

Все снаряжение существа уменьшается вместе с ним. Уменьшенное оружие ближнего боя и стрелковое оружие наносит меньше урона, но на волшебные свойства размер не влияет. Любой предмет, покидающий снаряжение существа (включая стрелы, ядра и метательное оружие), мгновенно возвращается к своим нормальным размерам; это означает, что метательное оружие наносит свой обычный урон (но урон от стрел и ядер зависит от оружия, из которого они выпущены).

Уменьшающие размер магические эффекты не складываются. *Уменьшение гуманоида* нейтрализует и рассеивает *увеличение гуманоида.*

Уменьшение гуманоида можно сделать постоянным с помощью заклинания *постоянство.*

УМЕНЬШЕНИЕ ГУМАНОИДА, МАССОВОЕ

Школа: превращение;
Круг: чародей / волшебник 4
Цель: один гуманоид / 1 УЗ, все в пределах 30 футов друг от друга
Это заклинание работает так же, как *уменьшение гуманоида,* но действует на нескольких существ.

УМЕНЬШЕНИЕ ЖИВОТНОГО

Школа: превращение;
Круг: друид 2, следопыт 3
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: касание
Цель: одно животное-доброволец небольшого, среднего, крупного или огромного размера
Длит.: 1 час / 1 УЗ (П)
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет
Это заклинание работает так же, как *уменьшение гуманоида,* но действует на одно животное-добровольца. Урон от естественного оружия животного уменьшается в соответствии с его новыми размерами (о размерах и уроне см. главу 6).

УМЕНЬШЕНИЕ ПРЕДМЕТА

Школа: превращение;
Круг: чародей / волшебник 3
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: касание
Цель: один предмет (которого коснулись) размером до 2 куб. футов / 1 УЗ
Длит.: 1 день / 1 УЗ; см. текст
Испытание: Воли отменяет (предмет)
Устойчивость к магии: да (предмет)
Вы уменьшаете один немагический предмет до 1/16 обычного размера по каждому измерению (до примерно 1/4000 от первоначального объема и веса). Это уменьшает предмет на 4 категории размера.

Вы можете, если хотите, не просто уменьшить предмет, а сделать его мягким, как тряпка.

Уменьшенные предметы можно вернуть в обычное состояние, бросив их на землю или произнеся ключевое слово (последнее работает только для вас). Это заклинание действует на самые разные вещи — даже на костер со всем топливом. Возвращение предмета к его обычному размеру и фактуре прекращает действие заклинания.

Уменьшение предмета можно сделать постоянным с помощью заклинания *постоянство,* и тогда этот предмет допустимо уменьшать и увеличивать сколько угодно раз, но это сможет делать только сам заклинатель.

УМИРОТВОРЕНИЕ

Школа: преграждение;
Круг: бард 1, жрец 1
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цели: одно существо + 1 существо за 4 УЗ, все в пределах 30 футов друг от друга
Длит.: 10 минут; см. текст
Испытание: Воли отменяет (безвредно)
Устойчивость к магии: да (безвредно)
Вы делаете существо храбрее, давая ему бонус +4 (боевой дух) к испытаниям против ужаса на 10 минут. Если в этот момент существо уже в ужасе, ужас подавляется на время действия заклинания.

Умиротворение нейтрализует и рассеивает *устрашение.*

УНИВЕРСАЛЬНЫЙ ПОЛИМОРФ

Школа: превращение (полиморфизм);
Круг: чародей / волшебник 8
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р / СФ (ртуть, гуммиарабик и дым)
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цель: одно существо или немагический предмет до 100 куб. футов / 1 УЗ
Длит.: см. текст
Испытание: Стойкости отменяет (предмет); см. текст
Устойчивость к магии: да (предмет)

Это заклинание работает так же, как *высший полиморф*, но оно способно превращать что угодно — вы не ограничены только превращением одних существ в других.

Длительность заклинания зависит от того, насколько радикальна перемена от превращения. Ниже приведены общие рекомендации по ее определению:

Масштаб изменений	Увеличения показателя длительности*
То же царство (животное, растение, минерал)	+5
Та же категория (млекопитающее, гриб, металл)	+2
Тот же размер	+2
Прямая связь (ветка и дерево, волчий мех и волк и т. п.)	+2
Тот же или более низкий Интеллект после превращения	+2

*** Складывайте все, что подходит. Результат сверьте с таблицей ниже.**

Показатель длит.	Длит.	Пример
0	20 минут	Камешек — в человека
2	1 час	Марионетка — в человека
4	3 часа	Человек — в марионетку
5	12 часов	Ящерица — в мантикору
6	2 дня	Овца —в шубу
7	1 неделя	Землеройка — в мантикору
9+	Постоянно	Мантикора — в землеройку

Если цель заклинания не имеет физических характеристик (Силы, Ловкости или Выносливости), то это заклинание наделяет ее этими характеристиками со значением 10. Если у нее нет ментальных характеристик (Интеллект, Мудрость, Харизма), заклинание наделяет ее этими характеристиками со значением 5. Урон, нанесенный новой форме, может привести к повреждению или смерти превращенного существа. Обычно любое повреждение новой формы наносит урон. Это заклинание не позволяет сделать из обычного предмета волшебный; на волшебные предметы оно не действует. Оно также не позволяет создавать особо ценные материалы, такие как медь, серебро, драгоценные камни, золото, платина, шелк, мифрал и адамантин. Оно не воспроизводит особые свойства холодного железа и не преодолевает СУ соответствующих существ.

Этим заклинанием также можно воспроизвести эффекты заклинаний *высший полиморф, губительный полиморф, превращение плоти в камень, превращение грязи в камень, превращение камня в грязь, превращение металла в дерево* или *превращение камня в плоть*.

УНИЧТОЖЕНИЕ

Школа: некромантия [смерть];
Круг: жрец 7
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Ф (символ религии стоимостью 500 зм)
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цель: существо
Длит.: мгновенное
Испытание: Стойкости ослабляет
Устойчивость к магии: да

Это заклинание мгновенно наносит существу 10 пунктов урона за единицу вашего УЗ. Если жертва гибнет, то ее тело сгорает в священном (или нечестивом) пламени, но снаряжение и прочие вещи остаются целыми. Если существо успешно проходит испытание Стойкости, то вместо этого получает 10d6 урона.

Единственный способ воскресить существо, провалившее испытание против этого заклинания и погибшее, — применить *истинное воскрешение, чудо* или тщательно сформулированное *желание*, сопровождаемое *воскрешением*.

УПОКОЕНИЕ НЕЖИТИ

Школа: некромантия;
Круг: жрец 6, чародей / волшебник 6
Компоненты: С, Ж, Р / СФ (алмазная пыль стоимостью 500 зм)
Область: несколько представителей нежити в радиусе 40 футов (взрыв)
Испытание: Воли отменяет

Это заклинание работает так же, как *круг смерти*, с той разницей, что оно уничтожает нежить.

УПРАВЛЕНИЕ ВЕТРАМИ

Школа: превращение [воздух];
Круг: друид 5
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: 40 футов / 1 УЗ
Область: цилиндр радиусом 40 футов / 1 УЗ и 40 футов высотой
Длит.: 10 мин. / 1 УЗ
Испытание: Стойкости отменяет
Устойчивость к магии: нет

Вы воздействуете на ветер вокруг себя, выбираете его направление, увеличиваете или уменьшаете его силу. Новое направление и сила ветра сохраняются, пока заклинание не перестанет действовать или пока вы не захотите что-либо поменять (что требует концентрации). Вы можете создать в центре области безветренный глаз бури диаметром до 80 футов, а также сделать область действия меньше, чем максимально для вас возможная, сохраняя цилиндрическую форму.

Направление ветра: Вы можете заставить ветер в области дуть одним из следующих способов:

- нисходящие воздушные потоки спускаются по центру и поворачивают наружу во всех направлениях и с одинаковой силой;
- восходящие потоки дуют от края к центру с одинаковой силой со всех направлений, поднимаясь к центру и сталкиваясь там;
- ветер в области вращается вокруг центра по часовой или против часовой стрелки;
- ветер дует по всей области в одном направлении.

Сила ветра: Вы можете увеличить или уменьшить силу ветра на одну ступень за три УЗ.

Каждый раунд в начале своего хода каждое существо в зоне действия ветра должно пройти испытание Стойкости; в случае провала ветер его сдувает. Подробности см. в главе 13.

Сильный ветер (21 миля/час и более) затрудняет хождение под парусом.

Крепкий ветер (31 миля/час и более) наносит небольшие повреждения кораблям и постройкам.

Штормовой ветер (51 миля/час и более) делает полет для большинства существ невозможным, валит небольшие деревья, сносит легкие деревянные постройки и подвергает серьезной опасности корабли.

Ураганный ветер (75 миль/час и более) разрушает деревянные здания, валит деревья и топит почти любой корабль.

Торнадо (175 миль/час и более) уничтожает все неукрепленные здания и выворачивает крупные деревья с корнем.

УПРАВЛЕНИЕ НЕЖИТЬЮ

Школа: некромантия;
Круг: чародей / волшебник 2
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (кусок сырого мяса и осколок кости)
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цель: одно неживое существо
Длит.: 1 день / 1 УЗ
Испытание: Воли отменяет; см. текст
Устойчивость к магии: да

Это заклинание позволяет подчинять нежить. Разумные ее представители начинают одобрять ваши слова и действия, их отношение считается дружелюбным, и они на вас не нападают. Вы можете попробовать отдавать существу приказы, но вам понадобится успешно пройти встречную проверку Харизмы (с одной попытки), если вы попытаетесь убедить его сделать то, чего он предпочел бы не делать. Заколдованная разумная нежить никогда не подчиняется очевидно самоубийственным или вредоносным для нее приказам, однако ее вполне можно убедить предпринять нечто опасное, но стоящее риска.

Неразумная нежить не получает шансов пройти испытание, чтобы избежать действия этого заклинания. Когда вы контролируете подобное существо, вы можете отдавать ему только простые приказы вроде «ко мне», «иди вон туда», «дерись», «стой смирно» и т. п. Неразумная нежить безропотно выполняет самоубийственные или явно вредные для нее приказы.

Если вы или ваши явные союзники причиняют вред заколдованной нежити, то это снимает с нее чары, вне зависимости от ее разумности.

Вы не можете отдавать приказы телепатически: нежить должна вас слышать.

УПРАВЛЕНИЕ ПОГОДОЙ

Школа: превращение;
Круг: жрец 7, друид 7, чародей / волшебник 7
Время сотворения: 10 минут; см. текст
Компоненты: С, Ж
Дистанция: 2 мили
Область: круг радиусом 2 мили с центром на вас; см. текст
Длит.: 4d12 часов; см. текст
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет

С помощью этого заклинания вы меняете погоду в окрестностях. Нужно 10 минут, чтобы сотворить само заклинание, и еще 10 минут, чтобы погода переменилась на новую.

Вы можете выбрать особые погодные явления, более-менее соответствующие климату и времени года, или просто сделать погоду спокойной и обычной в рамках характерной для времени и места.

Время года	Возможная погода
Весна	Торнадо, гроза, дождь со снегом или жара
Лето	Проливной дождь, жара или град
Осень	Жаркая или холодная погода, туман или дождь со снегом
Зима	Сильный мороз, метель или оттепель
Конец зимы или ранняя весна	Ураганный ветер

Вы сами выбираете основные характеристики погоды вроде направления и силы ветра. Вы не можете определять детали — например, выбирать, куда именно ударит молния или каким путем будет продвигаться торнадо.

Погодные условия сохраняются, пока действие заклинания не закончится или пока вы не используете основное действие, чтобы выбрать новую погоду, которая проявится через 10 минут после этого.

Несочетаемые метеорологические явления одновременно происходить не могут.

Управление погодой может не только создавать, но и убирать особые атмосферные явления, как естественные, так и не очень. Если *управлением погодой* пользуется друид, то длительность заклинания удваивается, а его область действия имеет радиус 3 мили.

УПРАВЛЕНИЕ РАСТЕНИЯМИ

Школа: превращение;
Круг: друид 4, следопыт 3
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цель: до 2 КЗ существ типа «растение» / 1 УЗ; все в пределах 30 футов друг от друга
Длит.: 1 день / 1 УЗ
Испытание: Воли отменяет
Устойчивость к магии: да

Это заклинание дает вам способность управлять растениями-чудовищами. Заколдованные растения обретают способность вас понимать, относятся к вам дружелюбно и интерпретируют

ваши слова и действия самым благоприятным для вас образом. Они не нападают на вас, пока заклинание действует.

Вы можете попробовать отдавать им приказы, но вам понадобится пройти встречную проверку Харизмы (с одной попытки), если вы попытаетесь убедить их сделать нечто, что они предпочли бы не делать.

Заколдованное растение никогда не подчиняется очевидно самоубийственным или вредоносным для него приказам, однако его вполне можно убедить предпринять нечто опасное, но стоящее риска.

Вы можете заколдовать таким образом несколько растений, сумма КЗ которых не превышает ваш удвоенный УЗ.

УСКОРЕНИЕ

Школа: превращение;
Круг: бард 3, чародей / волшебник 3
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (стружка лакрицы)
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цели: одно существо / 1 УЗ, все в пределах 30 футов друг от друга
Длит.: 1 раунд / 1 УЗ
Испытание: Стойкости отменяет (безвредно)
Устойчивость к магии: да (безвредно)

Существа начинаются двигаться и действовать быстрее обычного, что имеет несколько следствий.

Совершая полную атаку, ускоренное существо может предпринимать одну дополнительную атаку одним естественным или рукотворным оружием.

Для этой атаки применяется полный БМА существа, а также любые актуальные модификаторы.

Эффект *ускорения* не складывается с любыми другими эффектами, дающими дополнительную атаку за скорость (как *быстрое* оружие); оно также не дает дополнительных действий — вы не можете творить по два заклинания в раунд или предпринимать какие-то иные действия.

Ускоренное существо имеет +1 к атакам, +1 (уклонение) к КБ и испытаниям Реакции. Если вы по любым причинам не можете применить модификатор ловкости к КБ, то вы теряете и модификаторы уклонения.

Скорость всех способов перемещения существа (включая наземную, рытье, лазание, полет и плавание) увеличивается на 30 футов до максимума, равного удвоенной скорости существа при этом способе перемещения. Это считается бонусом усиления и увеличивает дальность и высоту прыжков.

Несколько разных эффектов *ускорения* не складываются.

Ускорение нейтрализует и рассеивает *замедление*.

УСМИРЕНИЕ ЖИВОТНЫХ

Школа: очарование (принуждение) [разум];
Круг: друид 1, следопыт 1
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цель: животные, все в пределах 30 футов друг от друга
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ
Испытание: Воли отменяет
Устойчивость к магии: да

С помощью этого заклинания вы успокаиваете животных, делая их смирными.

Это работает только с обычными животными с Интеллектом 1 или 2. Они все должны принадлежать к одному виду и находиться в пределах 30 футов друг от друга. Вы можете повлиять максимум на 2d4 КЗ + свой УЗ.

Усмиренные животные остаются на месте, не атакуют и не убегают, но они небеспомощны и могут нормально защищаться от нападения. Любая угроза с вашей стороны прекращает действие заклинания.

УСТОЙЧИВОСТЬ К МАГИИ

Школа: преграждение;
Круг: жрец 5
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, СФ
Дистанция: касание
Цель: существо (которого коснулись)
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ
Испытание: Воли отменяет (безвредно)
Устойчивость к магии: да (безвредно)

Существо временно получает УкМ, равную 12 + ваш УЗ.

УСТОЙЧИВОСТЬ К СТИХИИ

Школа: преграждение;
Круг: жрец 2, друид 2, паладин 2, следопыт 1, чародей / волшебник 2
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, СФ
Дистанция: касание
Цель: существо (которого коснулись)
Длит.: 10 мин. / 1 УЗ
Испытание: Стойкости отменяет (безвредно)
Устойчивость к магии: да (безвредно)

Это заклинание дает существу ограниченную защиту от урона одного из следующих типов, по вашему выбору: звук, кислота, огонь, холод или электричество.

Персонаж получает устойчивость 10 к соответствующему типу урона: это означает, что каждый раз, когда существо получает такой урон из обычного или магического источника, этот урон уменьшается на 10, прежде чем вычитаться из ПЗ существа. Устойчивость к стихиям увеличивается до 20 на 7 УЗ и до 30 на 11 УЗ. Заклинание также защищает снаряжение существа.

Устойчивость к стихии ограждает только от урона и не защищает от иных побочных эффектов.

Устойчивость к стихии не складывается с *защитой от стихии*. Если персонаж защищен обоими заклинаниями, то сначала срабатывает *защита от стихии*, ограждая от урона, пока это заклинание не исчерпается.

Устойчивый образ

Школа: иллюзия (фикция);
Круг: бард 5, чародей / волшебник 5
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ (П)

Это заклинание работает так же, как *немой образ*, но включает зрительные, звуковые (в том числе членораздельную речь), запаховые и температурные составляющие; кроме того, образ меняется по установленной вами программе. Для срабатывания последнего эффекта вам не нужно концентрироваться.

Устрашение

Школа: некромантия [ужас, разум];
Круг: бард 1, жрец 1, чародей / волшебник 1
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цель: одно живое существо с 5 КЗ или меньше
Длит.: 1d4 раундов или 1 раунд; см. текст
Испытание: Воли ослабляет
Устойчивость к магии: да

Существо под действием этого заклинания оказывается напуганным. Если оно успешно проходит испытание Воли, то остается потрясенным на один раунд. *Устрашение* не действует на существ, у которых 6 КЗ или более. *Устрашение* нейтрализует и рассеивает *умиротворение*.

Утомляющее касание

Школа: некромантия;
Круг: чародей / волшебник 0
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (капля пота)
Дистанция: касание
Цель: существо (которого коснулись)
Длит.: 1 раунд / 1 УЗ
Испытание: Стойкости отменяет
Устойчивость к магии: да

Вы проводите сквозь свою руку негативную энергию, наводя усталость на того, кого коснулись. Вам надо попасть атакой касанием в ближнем бою; существо становится утомленным на время действия заклинания. На тех, кто уже утомлен, это заклинание не действует. В отличие от обычного утомления, эффект заканчивается по завершении действия заклинания.

Фантомная ловушка

Школа: иллюзия (морок);
Круг: чародей / волшебник 2
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (особый порошок стоимостью 50 зм)
Дистанция: касание
Цель: предмет (которого коснулись)
Длит.: постоянное (П)
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет

Любой, кто умеет отыскивать ловушки, видит ловушку в замке или ином мелком механизме, на который наложено это заклинание. Наложить его можно на петлю, замок, крючок, пробку, вентиль, барабан и тому подобный механизм.

Любой, кто может обнаруживать ловушки или пользуется заклинанием для их поиска, уверенно видит на этом предмете ловушку.

На деле это чистая иллюзия, и если ловушку задеть, ничего не случится: ее основная функция — отпугивать воров или заставлять их тратить время впустую.

Если в момент сотворения заклинания в пределах 50 футов есть еще одна *фантомная ловушка*, заклинание не срабатывает.

Фантомный скакун

Школа: воплощение (созидание);
Круг: бард 3, чародей / волшебник 3
Время сотворения: 10 минут
Компоненты: С, Ж
Дистанция: 0 футов
Эффект: одно квазиреальное, похожее на лошадь существо
Длит.: 1 час / 1 УЗ (П)
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет

Вы вызываете крупное, похожее на лошадь создание (окрас выбираете сами). На нем можете ездить только вы или тот, для кого вы этого скакуна специально предназначили.

У типичного *фантомного скакуна* черная голова и туловище, серые грива и хвост и дымчатые копыта, которые не издают ни звука. На нем есть седло, уздечка и поводья. Он не сражается, но животные предпочитают держаться подальше от *фантомного скакуна* и не трогают его.

Скакун имеет КБ 18 (–1 размер, +4 естественная броня, +5 Лвк) и 7 ПЗ+1 за УЗ. Если он теряет все ПЗ, то исчезает. Его скорость — 20 футов за 2 УЗ до максимума 100 футов на 10 уровне. Скакун может нести своего всадника и 10 фунтов груза за УЗ. От УЗ также зависят дополнительные способности скакуна; все скакуны более высоких УЗ имеют все способности более низких.

8 УЗ: Скакун может бегать по песку, грязи и даже болоту без штрафов и с полной скоростью.

10 УЗ: Скакун может неограниченно применять *хождение по воде* (аналог заклинания, для активации этой способности действий не требуется).

12 УЗ: Скакун может неограниченно применять *хождение по воздуху* (аналог заклинания, для активации действий не требуется), но только в течение 1 раунда, после чего каждый раз падает на землю.

14 УЗ: Скакун может летать со своей обычной скоростью и модификатором к проверкам Полета, равным вашему УЗ.

Фейское сияние

Школа: разрушение [свет];
Круг: друид 1

Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, СФ
Дистанция: дальняя (400 футов + 40 футов / 1 УЗ)
Область: существа и предметы в радиусе 5 футов (взрыв)
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ (П)
Испытание: нет
Устойчивость к магии: да

Вокруг существ в области действия появляется бледное свечение, подчеркивающее их силуэты, по яркости похожее на свечи. Все очерченные этим сиянием имеют штраф –20 к проверкам Скрытности. Они не считаются плохо видимыми в условиях низкого уровня освещенности и темноты, но заклинание *тьмы* 2 круга или его более сильные аналоги скрывают их; им не помогают заклинания *марево, невидимость, расплывчатость* и подобные эффекты. Свет от них слишком тусклый, чтобы как-то влиять на нежить или существ, уязвимых к свету.

Фейское сияние может быть голубым, зеленым или фиолетовым, по вашему выбору. Само по себе оно не причиняет никакого вреда предметам или существам, которых подсвечивает.

ФОКУС С ВЕРЕВКОЙ

Школа: превращение;
Круг: чародей / волшебник 2
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (молотое зерно и свернутый кусок пергамента)
Дистанция: касание
Цель: один кусок веревки (которого коснулись) длиной от 5 до 30 футов
Длит.: 1 час / 1 УЗ (П)
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет

Это заклинание можно наложить на веревку длиной от 5 до 30 футов. При этом один ее конец поднимается в воздух; вся веревка повисает вертикально, словно прикрепленная к чему-то наверху (на самом деле ее верхний конец закреплен в отдельном межпространственном кармане). Все забравшиеся туда не видны, они недосягаемы для заклинаний (включая прорицание), если только эти заклинания не способны проникать на другие планы. В этом кармане может разместиться до восьми существ любого размера.

Убрать или спрятать веревку невозможно. Веревка может выдерживать до 16 000 фунтов веса; все, что тяжелее, сдергивает ее.

Сквозь вход в карман не проникают заклинания или эффекты, действующие на область. Сидящие внутри могут смотреть наружу через окно размером 3×5 футов, с центром на веревке. Снаружи это окно невидимо, и даже способные видеть невидимых существа не могут смотреть сквозь него.

Когда заклинание прекращает действовать, все находившееся внутри межпространственного кармана выпадает наружу.

По веревке может лезть только одно существо одновременно. Забираться по веревке до самого межпространственного кармана необязательно — по ней можно также просто лазать как по обычной натянутой веревке.

ХВАТКАЯ РУКА

Школа: разрушение [сила];
Круг: чародей / волшебник 7

Это заклинание работает так же, как *преграждающая рука*, но дополнительно может бороться с противником, предпринимая одну попытку захвата в раунд.

Хваткая рука при этом не провоцирует внеочередных атак. Ее МБМ и ЗБМ для захвата используют ваш УЗ вместо БМА, с бонусами +10 за силу (31) и +1 за размер (крупный); Ловкость руки равна 10, что дает +0 к ЗБМ.

Рука удерживает существ, но не причиняет им урона. Перенаправление этого заклинания на новую цель требует сопутствующего действия.

Хваткая рука также может вместо захвата таранить противника, используя указанные ранее модификаторы, или вставать между вами и противником, как *преграждающая рука*.

ХИЖИНА

Школа: разрушение [сила];
Круг: бард 3, чародей / волшебник 3
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (хрустальная бусина)
Дистанция: 20 футов
Эффект: сфера радиусом 20 футов с центром на вас
Длит.: 2 часа / 1 УЗ (П)
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет

Вы создаете вокруг себя неподвижную и непрозрачную силовую сферу любого цвета. Половина ее находится над землей, половина — под землей. В ней вместе с вами помещается до девяти существ среднего размера; они могут входить в волшебную *хижину* и выходить из нее, не повреждая ее. Если вы сами выходите из *хижины*, заклинание перестает действовать.

Внутри *хижины* стоит температура 20 °С, если снаружи она между –17 °С и +37 °С; за каждый следующий градус снаружи температура внутри поднимается или опускается соответственно на один градус. *Хижина* также защищает от непогоды вроде дождя, пылевой или песчаной бури. Она выдерживает любой ветер слабее ураганного, но ураган (75+ миль в час) или более сильный ветер ее уничтожает.

Внутри полусферы вы можете волшебным словом включать или выключать свет. Хотя извне силовое поле выглядит матовым, изнутри оно прозрачное. Находящиеся в *хижине* существа считаются невидимыми для тех, кто снаружи.

Поле не является препятствием для оружия, стрел и большей части заклинаний.

ХОЖДЕНИЕ ПО ВОДЕ

Школа: превращение [вода];
Круг: жрец 3, следопыт 3

Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, СФ
Дистанция: касание
Цели: одно существо (которого коснулись) / 1 УЗ
Длит.: 10 мин. / 1 УЗ (П)
Испытание: Воли отменяет (безвредно)
Устойчивость к магии: да (безвредно)
Заколдованные существа могут ходить по любым жидким поверхностям, как по земле. Их также не задерживает жидкая грязь, масло, снег, зыбучие пески, вода, лед и даже лава: существо при этом висит в дюйме или двух над поверхностью.

Существа над лавой все же получают урон от жара из-за того, что находятся к ней очень близко. Они могут бегать, ходить, атаковать с разбега и просто перемещаться по такой поверхности, как по ровной земле.

Если применить это заклинание под водой (или когда существа хотя бы частично погружены в какую-то жидкость), оно тащит существ на поверхность со скоростью 60 футов в раунд, пока те не окажутся над ней.

ХОЖДЕНИЕ ПО ВОЗДУХУ

Школа: превращение [воздух];
Круг: жрец 4, друид 4
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, СФ
Дистанция: касание
Цель: одно существо (которого коснулись) не более чем гигантского размера
Длит.: 10 мин. / 1 УЗ
Испытание: нет
Устойчивость к магии: да (безвредно)
Заколдованное существо получает способность ходить по воздуху, как по земле. Оно может двигаться вверх и вниз, словно по склону, под углом не более 45 градусов, при этом перемещаясь горизонтально с половиной своей обычной скорости.

Сильный ветер (от 21 мили в час) может унести такое существо с собой или помешать ему двигаться. Каждый раунд в конце действий существа ветер смещает его на 5 футов за каждые 5 миль/час своей скорости. При особенно сильных ветрах или вихрях существо может испытывать дополнительные трудности: например, полностью потерять способность перемещаться или получать физический урон от столкновения с предметами.

Если заклинание прекращает действовать, а существо все еще в воздухе, магия исчезает не мгновенно. Существо при этом плавно опускается вниз со скоростью 60 футов в раунд, и это продолжается в течение 1d6 раундов.

Если падающий за это время достигает твердой поверхности, то благополучно приземляется. Если нет, то по истечении этих раундов он стремительно летит вниз и получает d6 урона за каждые 10 футов высоты при падении. Когда это заклинание рассеивают, оно оканчивает свое действие таким же плавным падением, однако *поле антимагии* отменяет его эффекты резко и сразу.

Вы можете накладывать *хождение по воздуху* на специально обученных скакунов и ездить на них по небу, словно по земле. Чтобы выдрессировать животное бегать по воздуху, нужна неделя работы и успешная проверка Дрессировки (со СЛ 25, считается командой — см. описание навыка Дрессировка).

ЦВЕТНЫЕ БРЫЗГИ

Школа: иллюзия (узор) [разум];
Круг: чародей / волшебник 1
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (красный, желтый и голубой порошок либо цветной песок)
Дистанция: 15 футов
Область: взрыв в форме конуса
Длит.: мгновенное; см. текст
Испытание: Воли отменяет
Устойчивость к магии: да
С вашей руки срывается множество ярких цветных брызг, ослепляющих и ввергающих в шок всех существ в зоне действия, вплоть до потери сознания. Эффекты для каждого существа, на которое подействовало заклинание, зависят от количества его КЗ:

2 КЗ или меньше: Существо теряет сознание и вдобавок оказывается ослепленным и в шоке на 2d4 раунда; затем еще 1d4 раунда оно остается ослепленным и в шоке, а потом — только в шоке на еще 1 раунд. Терять сознание могут только живые существа.

3 или 4 КЗ: Существо ослеплено и в шоке на 1d4 раунда, затем только в шоке на 1 раунд.

5 и более КЗ: Существо в шоке на 1 раунд.

Слепые существа невосприимчивы к *цветным брызгам*.

ЦЕПЬ МОЛНИЙ

Школа: разрушение [электричество];
Круг: чародей / волшебник 6
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Ф (клочок меха, кусочек янтаря, стекла или хрусталя; одна серебряная булавка за УЗ)
Дистанция: дальняя (400 футов + 40 футов / 1 УЗ)
Цель: одна основная цель и еще одна дополнительная цель / 1 УЗ (все в пределах 30 футов от основной)
Длит.: мгновенное
Испытание: Реакции ½ урона
Устойчивость к магии: да
С ваших пальцев срывается электрический заряд. В отличие от *удара молнии*, он сперва попадает в один предмет или существо по вашему выбору, а потом разряжается еще в несколько целей.

Такая молния наносит своей первой цели 1d6 урона электричеством за единицу УЗ (максимум 20d6).

После этого она может разветвиться и ударить по нескольким дополнительным предметам или существам, но не более чем по одному за единицу вашего УЗ (максимум 20). Эти вторичные

молнии поражают каждая свою цель и наносят столько же урона, сколько и первая.

Все, в кого попали молнии, проходят испытание Реакции, в случае успеха уменьшая урон вдвое. СЛ испытания против вторичных молний на 2 ниже, чем первичной.

Вы можете выбрать какие угодно дополнительные цели, но они все должны находиться не дальше 30 футов от основной, и ни одну нельзя поразить молниями больше одного раза. Вы всегда можете выбрать меньше целей, чем позволяет ваш УЗ.

ЧЕРНЫЕ ЩУПАЛЬЦА

Школа: воплощение (созидание);
Круг: чародей / волшебник 4
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (щупальце осьминога или кальмара)
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ)
Область: облако радиусом 20 футов
Длит.: 1 раунд / 1 УЗ (П)
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет

Это заклинание создает множество гибких черных щупалец, высовывающихся из-под земли и хватающих любое существо в своей области действия.

Каждый раунд в начале вашего хода, включая ход сотворения, щупальца пытаются взять в захват всех, до кого дотягиваются, включая тех, кто оказался в зоне действия уже после их создания. Щупальца при этом не провоцируют внеочередных атак. Для определения МБМ щупалец используйте свой УЗ с +4 (Сила) и +1 (размер).

Каждый раунд делайте один бросок для проверки маневра всех щупалец, а результат применяйте ко всем существам в зоне их действия.

Если щупальца успешно обвивают существо, то последнее получает 1d6+4 урона и считается схваченным. После этого оно не может двигаться, не выбравшись из захвата.

Черные щупальца проходят проверки захвата с +5 против тех существ, которых они уже схватили, однако они не могут перемещать противников или обездвиживать их. Каждый раунд, когда щупальца успешно проходят проверку захвата, они снова наносят 1d6+4 урона. Для проверок выхода из захвата ЗБМ черных щупалец считается равным их МБМ+10.

Созданные этим заклинанием щупальца нельзя повредить, но их можно рассеять. Пока заклинание действует, вся область его действия считается пересеченной местностью.

ЧРЕВОВЕЩАНИЕ

Школа: иллюзия (фикция);
Круг: бард 1, чародей / волшебник 1
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ф (свернутый в конус пергамент)
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Эффект: свой голос, обычно речь
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ (П)
Испытание: Воли разоблачает (при взаимодействии)
Устойчивость к магии: нет

Вы способны заставить свой голос звучать так, словно он исходит из какого-то другого места.

Вы можете говорить на любом известном вам языке.

Любой, кто слышит звук и удачно проходит испытание, распознает его как иллюзорный, но не перестает слышать.

ЧТЕНИЕ МАГИЧЕСКИХ ТЕКСТОВ

Школа: прорицание;
Круг: бард 0, жрец 0, друид 0, паладин 1, следопыт 1, чародей / волшебник 0
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Ф (чистая хрустальная или минеральная призма)
Дистанция: на себя
Цель: вы сами
Длит.: 10 мин. / 1 УЗ

Это заклинание позволяет расшифровывать магические надписи на предметах — книгах, свитках, оружии и т. п., — которые без помощи магии прочитать трудно или невозможно.

Обычно это заклинание не активирует магию, содержащуюся в тексте, хотя некоторые проклятия или ловушки могут при этом сработать.

Кроме того, единожды прочитав с помощью этого заклинания магическую надпись, вы в дальнейшем можете ее читать свободно.

Вы читаете со скоростью 1 страница (250 слов) в минуту. Применив это заклинание, вы имеете шанс распознать *сторожевую печать*, успешно пройдя проверку Колдовства со СЛ 13, *высшую сторожевую печать* — со СЛ 16, или любой *символ* — со СЛ 10 + круг заклинания.

Чтение магических текстов можно сделать постоянным при помощи заклинания *постоянство*.

ЧТЕНИЕ МЫСЛЕЙ

Школа: прорицание (разум);
Круг: бард 2, чародей / волшебник 2
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Ф / СФ (медная монета)
Дистанция: 60 футов
Область: эманация в форме конуса
Длит.: концентрация, до 1 мин. / 1 УЗ (П)
Испытание: Воли отменяет; см. текст
Устойчивость к магии: нет

Вы обретаете способность читать поверхностные мысли. От того, насколько долго вы изучаете окрестности или отдельное существо, зависит, что именно вы узнаете.

1 раунд: Наличие или отсутствие мыслей (которые принадлежат существам с Интеллектом 1 или более, находящимся в сознании).

2 раунд: Количество мыслящих сознаний и Интеллект каждого. Если среди них есть кто-либо с Интеллектом 26 или выше

(и это хотя бы на 10 пунктов выше значения вашего Интеллекта), вы оказываетесь в шоке на 1 раунд, а заклинание прерывается. Чтение мыслей не помогает вам определить местонахождение думающих сознаний, если вы не можете видеть существ, чьи мысли читаете.

3 раунд: Поверхностные мысли одного любого разума в области действия. Если существо успешно проходит испытание Воли, то вы не можете прочесть его мысли, пока не сотворите это заклинание еще раз. У существ с животным уровнем Интеллекта (1 или 2) мысли просты и связаны с инстинктами.

Каждый раунд вы можете поворачиваться и читать мысли в новой области действия.

Это заклинание проходит сквозь многие преграды, но 1 фут камня, 3 фута дерева или земли, 1 дюйм большинства металлов или даже тончайший слой свинца его блокируют.

ЧУДО

Школа: разрушение;
Круг: жрец 9
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж; см. текст
Дистанция: см. текст
Цель, эффект или область: см. текст
Длит.: см. текст
Испытание: см. текст
Устойчивость к магии: да

Вы не столько творите *чудо*, сколько просите его у божества. Вы сообщаете, какой результат вам нужен, и молите покровительствующие вам силы о помощи.

Чудо может произвести один из следующих эффектов:

- Воспроизвести любое заклинание жреца 8 круга или ниже.
- Воспроизвести любое другое заклинание 7 круга или ниже.
- Отменить вредные эффекты определенных заклинаний вроде *слабоумия* или *безумия*.
- Произвести любой эффект, по силе сопоставимый с описанными выше.

Жрец также может вместо этого попросить нечто еще более масштабное. Для этого ему понадобится реагент — алмазная пыль стоимостью 25 000 зм. Ниже приведены примеры впечатляющих чудес:

- Поднять павших боевых товарищей и тем повернуть ход битвы в свою пользу.
- Безошибочно переместить вас и ваших союзников со всеми вещами в определенное место другого плана.
- Защитить город от землетрясения, извержения вулкана, потопа или иного стихийного бедствия.

Если ваша просьба идет вразрез с интересами божества или сутью вашего мировоззрения, она не выполняется.

Воспроизведенное заклинание позволяет проходить испытания и применять УкМ по обычным правилам, но СЛ испытаний соответствует 9 кругу заклинания. Когда *чудо* воспроизводит заклинание с реагентом, стоящим больше 100 зм, вы должны использовать этот компонент.

ШЕПОТ ВЕТРА

Школа: превращение [воздух];
Круг: бард 2, чародей / волшебник 2
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: 1 миля / 1 УЗ
Область: облако радиусом 10 футов
Длит.: пока не достигнет места назначения, но не более 1 часа / 1 УЗ
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет

Вы посылаете с ветром голосовое сообщение или просто звук. *Шепот ветра* способен добраться до любого знакомого вам места в пределах дистанции, если найдет туда дорогу. Он летит легким неприметным бризом, пока не доберется до цели; там он произносит сообщение или издает иной звук, всегда тихо, словно шепотом. Затем ветер исчезает.

Вы можете послать с этим заклинанием сообщение длиной не более 25 слов или иные звуки, длящиеся 1 раунд, или просто заставить *шепот ветра* произвести в воздухе легкое шевеление. Вы также выбираете скорость, с которой летит ветер: от 1 мили в час до 1 мили в 10 минут.

Когда заклинание достигает цели, оно там клубится, пока не передаст звуки.

Подобно заклинанию *волшебный рот*, *шепот ветра* не может произносить словесные компоненты, использовать волшебные слова или активировать магические эффекты.

ШИЛЛЕЙЛА

Школа: превращение;
Круг: друид 1
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, СФ
Дистанция: касание
Цель: одна немагическая дубовая дубинка или боевой посох (которых коснулись)
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ
Испытание: Воли отменяет (предмет)
Устойчивость к магии: да (предмет)

Ваша дубинка или боевой посох становится оружием с +1 (усиление) к атакам и урону. Этот модификатор применяется к обоим концам посоха. Оружие при этом наносит урон, как если бы было на две категории размера больше (небольшая дубинка или посох наносят 1d8 урона, средняя — 2d6, крупная — 3d6), +1 за модификатор усиления.

Заклинание работает, только пока оружие у вас в руках; если вы его выпускаете, дубинка или посох становятся обычными.

ШИПАСТАЯ ПОРОСЛЬ

Школа: превращение;
Круг: друид 3, следопыт 2
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, СФ

Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ)
Область: (один квадрат 20×20 футов) / 1 УЗ
Длит.: 1 час / 1 УЗ (П)
Испытание: Реакции ослабляет
Устойчивость к магии: да
Любая мелкая наземная растительность в области действия заклинания становится жесткой и острой, не меняя свой внешний вид; там, где мало травы и кустарников, ту же роль могут играть корни других растений.

Шипастая поросль работает на большинстве видов открытой местности, кроме воды, ледников, снега, песчаной пустыни или голых скал. Все, кто пытается пешком перемещаться по заколдованной области, получают 1d4 колющего урона за каждые 5 футов движения.

Любой получивший урон от этого заклинания должен также пройти испытание Реакции, чтобы не повредить ноги. При провале его наземная скорость уменьшится вдвое. Этот эффект длится 24 часа или пока к пострадавшему не применят любое заклинание исцеления (восстанавливающее ПЗ). Другой персонаж может снять этот замедляющий эффект, если потратит 10 минут на обработку ранений получившего урон и успешно пройдет проверку Лечения со СЛ, равной испытанию против этого заклинания.

Магические ловушки вроде *шипастой поросли* сложно обнаружить. Персонаж со способностью поиск ловушек может пройти проверку Внимания, чтобы попытаться обнаружить *шипастую поросль*. СЛ проверки равна 25 + круг заклинания, что составляет СЛ 28 для шипастой поросли (или СЛ 27, если заклинание сотворил следопыт).

Шипастую поросль нельзя обезвредить при помощи Механики.

ШИПАСТЫЕ КАМНИ

Школа: превращение [земля];
Круг: друид 4
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, СФ
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ)
Область: (один квадрат 20×20 футов) / 1 УЗ
Длит.: 1 час / 1 УЗ (П)
Испытание: Реакции ослабляет
Устойчивость к магии: да
Это заклинание создает на скалах, каменных полах и тому подобных поверхностях неприметные, но острые шипы, которые мешают ходить и наносят урон.

Любой, кто пешком перемещается по заколдованной области, может двигаться только вдвое медленнее обычного; он также получает 1d8 колющего урона за каждые 5 футов движения через шипы.

Любой получивший урон от этого заклинания должен также пройти испытание Реакции, чтобы не повредить ноги. При провале его наземная скорость уменьшится вдвое. Этот эффект длится 24 часа или пока к пострадавшему не применят любое заклинание исцеления (восстанавливающее ПЗ). Другой персонаж также может снять этот замедляющий эффект, если потратит 10 минут на обработку ранений получившего урон и успешно пройдет проверку Лечения со СЛ, равной испытанию против этого заклинания.

Магические ловушки вроде *шипастых камней* сложно обнаружить. Персонаж со способностью поиск ловушек может пройти проверку Внимания, чтобы попытаться обнаружить *шипастые камни*. СЛ проверки равна 25 + круг заклинания, что составляет СЛ 29 для шипастых камней. *Шипастые камни* нельзя обезвредить при помощи Механики.

ШОКОВОЕ ПРИКОСНОВЕНИЕ

Школа: разрушение [электричество];
Круг: чародей / волшебник 1
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: касание
Цель: существо или предмет (которого коснулись)
Длит.: мгновенное
Испытание: нет
Устойчивость к магии: да
Вы совершаете атаку касанием в ближнем бою и в случае успеха наносите 1d6 урона электричеством за единицу УЗ (максимум 5d6).

Вы получаете +3 к этой атаке, если противник носит металлические доспехи или оружие либо состоит из металла.

ЩИТ

Школа: преграждение [сила];
Круг: чародей / волшебник 1
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: на себя
Цель: вы сами
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ (П)
Это заклинание создает перед вами невидимый силовой щит. Он полностью защищает от заклинания *волшебная стрела*, а также дает +4 (щит) к КБ.

Этот модификатор применяется в том числе к атакам касанием бестелесных существ, так как является силовым эффектом. *Щит* не дает штрафов за доспехи, а также не мешает творить мистические заклинания.

ЩИТ ВЕРЫ

Школа: преграждение;
Круг: жрец 1
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Р (пергамент со священным текстом)
Дистанция: касание
Цель: существо (которого коснулись)
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ
Испытание: Воли отменяет (безвредно)

Устойчивость к магии: да (безвредно)
Это заклинание создает вокруг цели мерцающее магическое поле, отражающее атаки. Оно дает бонус +2 (отражение) к КБ и еще +1 за каждые 6 УЗ (максимум +5 на 18 уровне).

ЩИТ ДЛЯ ДРУГОГО

Школа: преграждение;
Круг: жрец 2, паладин 2
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Ф (пара платиновых колец общей стоимостью 50 зм, их должны носить и вы, и ваша цель)
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ)
Цель: одно существо
Длит.: 1 час / 1 УЗ (П)
Испытание: Воли отменяет (безвредно)
Устойчивость к магии: да (безвредно)
Это заклинание защищает свою цель, перенося часть урона с нее на вас.

Существо получает бонусы +1 (отражение) к КБ и +1 (сопротивляемость) к испытаниям. Кроме того, существо получает только половину урона ПЗ из любых источников; весь урон, который не получает оно, получаете вы. Заклинание не влияет на опасности, не затрагивающие ПЗ, например на эффекты поворота, урон, наносимый характеристикам, отрицательные уровни или смертельные эффекты.

Если ПЗ существа уменьшились из-за снижения его Выносливости, то это не считается уроном ПЗ и не перенаправляется на вас.

Когда заклинание прекращает действовать, любой новый урон больше между вами не делится, но весь уже нанесенный остается.

Если вы и защищенный отходите друг от друга дальше дистанции заклинания, оно прекращает действовать.

ЩИТ ЗАКОНА

Школа: преграждение (принципиальность);
Круг: жрец 8
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, Ф (реликварий стоимостью 500 зм)
Дистанция: 20 футов
Цель: одно существо / 1 УЗ в области радиусом 20 футов с центром на вас (взрыв)
Длит.: 1 раунд / 1 УЗ (П)
Испытание: см. текст
Устойчивость к магии: да (безвредно)
Существ окружает тусклое голубое сияние, защищающее от атак и заклинаний хаотичных существ, а также замедляющее последних, когда они попадают по защищенным. У заклинания есть четыре эффекта.

Во-первых, каждый защищенный получает +4 (отражение) к КБ и +4 (сопротивляемость) к испытаниям. В отличие от *защиты от хаоса*, эти модификаторы применяются, когда нападают любые противники, а не только хаотичные.

Во-вторых, существа получают УкМ 25 против хаотичных заклинаний и заклинаний, сотворенных хаотичными существами.

В-третьих, оно защищает от захвата тела и разума, как *защита от хаоса*.

Наконец, если хаотичное существо попадает в ближнем бою по защищенному, то замедляется (как от заклинания *замедление*, успешное испытание Воли отменяет эффект, но СЛ его равна СЛ *щита закона*).

ЩИТ ЭНТРОПИИ

Школа: преграждение;
Круг: жрец 1
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: на себя
Цель: вы сами
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ (П)
Вокруг вас образуется магическое поле, сияющее радужными цветами. Оно отражает подлетающие к вам стрелы, лучи и иные дистанционные атаки.

Каждая такая атака, требующая проверки попадания, получает вероятность промаха 20% (плохая видимость). Этот щит не защищает ни от каких иных форм нападения.

ЭФИРНАЯ ДВЕРЬ

Школа: воплощение (созидание);
Круг: чародей / волшебник 7
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С
Дистанция: касание
Эффект: эфирный проход 5 футов на 8 футов, длиной 10 футов + 5 футов / 3 УЗ
Длит.: одно применение за 2 УЗ
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет
Это заклинание создает эфирный проход сквозь деревянную, гипсовую или каменную стену, но не сквозь другие материалы. *Эфирная дверь* невидима и недоступна для всех, кроме вас: только вы можете ею пользоваться. Войдя в *эфирную дверь*, вы появитесь с другой стороны эфирного прохода.

Вы также можете взять с собой еще одно существо среднего или меньше размера; это считается за два применения двери. Сквозь дверь не проходит свет, звук или заклинания; вы не можете посмотреть сквозь нее, не воспользовавшись ею. Это заклинание удобно использовать для бегства, хотя некоторые существа вроде фазовых пауков легко могут за вами последовать. *Кристалл истинного зрения* и подобные средства показывают наличие *эфирной двери*, но не позволяют ею пользоваться.

Эфирная дверь подвержена *рассеиванию магии*. Если в этот момент в проходе кто-то был, его безопасно выкидывает наружу, как при применении *прохода сквозь стену*.

Вы можете также позволить другим существам пользоваться *эфирной дверью*, установив какое-то условие для ее

срабатывания. Условие может быть сколь угодно сложным или простым, использовать имя существа или его мировоззрение, но в остальном основываться на наблюдаемых действиях и свойствах.

Такие параметры, как уровень, класс, количество КЗ и ПЗ, не годятся.

Эфирную дверь можно сделать постоянной при помощи заклинания *постоянство*.

ЭФИРНАЯ ПРОГУЛКА

Школа: превращение;
Круг: жрец 7, чародей / волшебник 7
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: на себя
Цель: вы сами
Длит.: 1 раунд / 1 УЗ (П)

Вы становитесь эфирным вместе со всем своим снаряжением. Пока длится это заклинание, вы находитесь на Эфирном плане, совсем рядом с Материальным планом, куда вернетесь, как только заклинание прекратит действовать.

Эфирное существо невидимо, бестелесно и способно двигаться в любом направлении, в том числе вверх и вниз, но с вдвое меньшей скоростью, чем обычно. Будучи бестелесны, вы способны проходить сквозь твердые предметы, включая живых существ. Вы можете видеть то, что происходит на Материальном плане, но все выглядит для вас серым и туманным. Вы неспособны при этом видеть и слышать дальше 60 футов.

Заклинания с силовыми эффектами и принадлежащие к школе преграждения действуют на эфирное существо обычным образом. Их эффекты простираются из Материального плана в Эфирный, но не наоборот.

Эфирное существо не может атаковать материальных созданий, а ваши заклинания действуют только на эфирные предметы и существ, которые для вас временно считаются материальными. Отдельные материальные существа и предметы умеют производить эффекты, действующие и на Эфирном плане.

Если заклинание прекращает действовать и вы материализуетесь внутри физического предмета (например, в стене), вас выкидывает на ближайшее открытое пространство и вы получаете 1d6 урона за каждые 5 футов, которые вы при этом пролетаете.

ЯД

Школа: некромантия;
Круг: жрец 4, друид 3
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж, СФ
Дистанция: касание
Цель: одно живое существо (которого коснулись)
Длит.: мгновенное; см. текст
Испытание: Стойкости отменяет; см. текст
Устойчивость к магии: да

Уподобляясь ядовитому хищнику, вы предпринимаете атаку касанием в ближнем бою, при попадании отравляя противника. Яд наносит 1d3 урона Выносливости в раунд в течение 6 раундов. Отравленные существа могут каждый раунд пытаться пройти испытание Стойкости, чтобы отменить очередной урон и избежать дальнейшего отравления.

ЯСНОВИДЕНИЕ / ЯСНОСЛЫШАНИЕ

Школа: прорицание (тайновидение);
Круг: бард 3, чародей / волшебник 3
Время сотворения: 10 минут
Компоненты: С, Ж, Ф / СФ (маленький рог или стеклянный глаз)
Дистанция: дальняя (400 футов + 40 футов / 1 УЗ)
Эффект: магический сенсор
Длит.: 1 мин. / 1 УЗ (П)
Испытание: нет
Устойчивость к магии: нет

Ясновидение / яснослышание создает невидимый магический сенсор в определенном месте. Через него вы можете либо видеть, либо слышать (на ваш выбор), как если бы сами там находились.

Место для сенсора не обязано быть для вас непосредственно видимым или досягаемым, но вы должны его себе представлять, то есть либо уже знать по прошлым посещениям, либо указать в качестве этого места какое-то очевидное и известное. Выбрав место, вы устанавливаете там неподвижный сенсор, способный поворачиваться в любом направлении и изучать все вокруг.

В отличие от других заклинаний тайновидения, этот конкретный сенсор не позволяет использовать в сочетании с ним магически усиленное или сверхъестественное зрение; в магической тьме он не видит. Если в окрестностях обычная темнота, вы можете видеть в пределах 10 футов от сенсора. *Ясновидение / яснослышание* работает только в пределах плана, на котором вы сейчас находитесь.

ЯРОСТЬ

Школа: очарование (принуждение) [разум];
Круг: бард 2, чародей / волшебник 3
Время сотворения: 1 основное действие
Компоненты: С, Ж
Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ)
Цель: одно живое существо-доброволец / 3 УЗ, все в пределах 30 футов друг от друга
Длит.: концентрация + 1 раунд / 1 УЗ (П)
Испытание: нет
Устойчивость к магии: да

От этого заклинания у существ появляются модификаторы +2 (боевой дух) к Силе и Выносливости, +1 (боевой дух) к испытаниям Воли и –2 к КБ. В остальном эффект идентичен ярости варвара, но по окончании действия заклинания существа не становятся утомленными.

11 Престиж-класс

Громадный бебилит, шипя в предвкушении крови, защелкал бритвенно острыми клешнями. С устрашающей скоростью он принялся сдирать с тела Амири доспехи, словно кожуру с апельсина, стремясь добраться до укрытой ими плоти.

Селтиэль выжидал, зная, что чудище поступит именно так. Когда представился момент, он проскользнул между лап бебилита и по самую рукоятку вонзил свой меч в мягкое брюхо отвратительной твари. Полуэльф ликующе усмехнулся, уже чувствуя, как изнутри поднимается его магическая сила. Когда внутренности монстра посыпались в грязь из открытой раны, он послал внутрь разрушительный конус холода.

Престиж-классы дают персонажам доступ к силам и способностям, о которых другим остается только мечтать. В отличие от основных классов, престиж-класс может взять не каждый: для этого персонаж должен соответствовать определенным требованиям. Если на момент получения нового уровня персонаж не соответствует хотя бы одному из требований престиж-класса, он не может выбрать этот класс. Беря уровень в престиж-классе, персонаж при этом не получает преимуществ от предпочитаемых классов.

В этой главе описаны десять престиж-классов. Вы сможете найти больше в других книгах Pathfinder. Некоторые престиж-классы достаточно узко специализированы и могут вообще не соответствовать специфике вашей игры. Желающему сыграть таким персонажем необходимо обсудить все с ведущим и убедиться, что этому престиж-классу вообще есть место в кампании.

В этой книге вы найдете следующие престиж-классы.

Ассасин: Беспощадный убийца, несущий смерть ради денег и ни с чем не сравнимого ощущения, которое можно испытать, лишь отняв жизнь.

Драконий апостол: Мистический заклинатель, обратившийся к наследию драконов, чья кровь течет в его жилах, и при помощи самодисциплины и изнурительных тренировок научивший свое тело слышать ее зов.

Дуэлянт: Лихой фехтовальщик, в бою полагающийся в первую очередь на скорость и безупречную координацию движений.

Летописец Искателей: Снедаемый страстью к путешествиям, этот отважный исследователь отправляется в далекие неведомые земли, чтобы расширить свои познания об окружающем мире.

Мистический лучник: Этот мистический заклинатель практикует древнее эльфийское искусство разить врага смертоносной магией при помощи лука и стрел.

Мистический трикстер: Проказник и обманщик, чья магия помогает ему заниматься воровством и осуществлять самые невероятные проделки.

Рыцарь-колдун: Мистический заклинатель, подкрепляющий свое колдовское искусство умением превосходно обращаться с оружием, — смертельная комбинация меча и магии.

Танцор теней: Таинственный авантюрист, жизнь которого проходит по обе стороны от границы, разделяющей реальность и мир теней.

Теург: Этот заклинатель, посвященный в тайны сакральной и мистической магии, эффективно совмещает в себе обе магические традиции.

Хранитель тайн: Заклинатель, посвятивший свою жизнь исследованиям и размышлениям над загадками мироздания.

Определения терминов

Здесь приведены некоторые из терминов, употребляющихся в этом разделе.

Основной класс: Один из 11 классов, описанных в главе 3.

Уровень заклинателя (УЗ): Обычно равен количеству уровней в основном классе (см. выше), открывающем персонажу доступ к мистическим или сакральным заклинаниям. Некоторые престиж-классы увеличивают значение этого показателя.

Уровень персонажа: Общий уровень персонажа, складывающийся из суммы количества его уровней во всех классах.

Уровень класса: Уровень персонажа в определенном классе. Если класс у персонажа только один, уровень этого класса равен уровню персонажа.

Ассасин

Эти наемники делают свою мрачную работу с холодной целеустремленностью настоящих профессионалов. Ассасины — великолепные лазутчики, шпионы и убийцы. Каждый ассасин — специалист, способный не только оборвать чужую жизнь, но и сделать это с изяществом истинного художника.

Хотя ассасином может стать представитель любого класса, наиболее подходящие (как с практической, так и с мировоззренческой точек зрения) кандидаты для этого — плуты. Несмотря на то, что ассасины — полезные союзники в бою, по-настоящему они раскрывают свой потенциал в куда более деликатных ситуациях, когда жертва даже не знает, что ее ждет.

Роль: Ассасины — по природе своей одиночки, и любых компаньонов они считают в лучшем случае досадной помехой. Конечно, порой миссия вынуждает ассасина надолго примкнуть к группе искателей приключений, но мало кто рискнет доверить профессиональному убийце прикрывать спину в бою; куда чаще им поручают задачи вроде разведки и подготовки засад.

Мировоззрение: Эгоизм и ледяное равнодушие — почти необходимые для профессиональных убийц душевные качества, и они более свойственны персонажам со злым мировоззрением. Больше всего среди них принципиально злых — работа ассасина требует недюжинной самодисциплины, хаотичные убийцы мало соответствуют этой роли. Хотя нейтральные ассасины поначалу склонны считать себя просто профессионалами, хорошо выполняющими свою работу, сама природа избранного ремесла неизбежно приводит их на путь зла.

КЗ: d8.

Требования

Чтобы стать ассасином, персонаж должен соответствовать следующим критериям.

Мировоззрение: Любое злое.

Навыки: Маскировка 2, Скрытность 5.

Особое: Чтобы стать ассасином, персонаж должен совершить убийство, не служащее никакой другой цели.

Классовые навыки

Классовыми навыками ассасина (и ключевыми характеристиками для этих навыков) являются Акробатика (Лвк),

Ассасин

Уровень	БМА	Стойкость	Реакция	Воля	Особенности
1	+0	+0	+1	+0	Атака исподтишка +1d6, смертельная атака, специалист по ядам
2	+1	+1	+1	+1	+1 к испытаниям против ядов, невероятное уклонение
3	+2	+1	+2	+1	Атака исподтишка +2d6
4	+3	+1	+2	+1	+2 к испытаниям против ядов, спрятанное оружие, истинная смерть
5	+3	+2	+3	+2	Невероятное уклонение+, атака исподтишка +3d6
6	+4	+2	+3	+2	+3 к испытаниям против ядов, тихая смерть
7	+5	+2	+4	+2	Атака исподтишка +4d6
8	+6	+3	+4	+3	+4 к испытаниям против ядов, мастер незаметности
9	+6	+3	+5	+3	Атака исподтишка +5d6, быстрая смерть
10	+7	+3	+5	+3	+5 к испытаниям против ядов, ангел смерти

Блеф (Хар), Внимание (Мдр), Дипломатия (Хар), Запугивание (Хар), Изворотливость (Лвк), Использование магических устройств (Хар) Лазание (Сил), Ловкость рук (Лвк), Маскировка (Хар), Механика (Лвк), Плавание (Сил), Проницательность (Мдр), Скрытность (Лвк) и Языкознание (Инт).

Пункты навыков за уровень: 4 + Инт.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Ниже перечислены все особенности престиж-класса ассасина.

Ношение брони и обращение с оружием: Ассасины умеют обращаться с арбалетами (ручными, легкими и тяжелыми), кинжалами (любыми), дротиками, рапирами, мягкими дубинками, короткими луками (простыми и композитными), короткими мечами и легкими доспехами, но не умеют обращаться со щитами.

Атака исподтишка: Эта способность работает точно так же, как одноименная способность плута. Наносимый при ее помощи урон увеличивается на +1d6 на каждом нечетном уровне ассасина (т. е. на 1, 3, 5, 7 и 9). Если у ассасина уже есть модификаторы за атаку исподтишка, они складываются.

Смертельная атака (Экс): Если ассасин тратит три раунда на внимательное изучение своей жертвы основным действием, а затем в ближнем бою совершает по ней успешную атаку исподтишка, нанося урон, он получает возможность парализовать или убить ее на месте (по своему выбору). Смертельная атака не срабатывает, если жертва успевает заметить ассасина или понять, что тот враждебно настроен (но даже в этом случае она остается атакой исподтишка, если жертва взята в тиски или не может прибавить положительный модификатор Ловкости к КБ). Если смертельная атака срабатывает и наносит урон, жертва должна пройти испытание Стойкости (СЛ 10 + уровень ассасина + модификатор Интеллекта ассасина). При провале этого испытания цель либо погибает (если ассасин хотел ее убить), либо теряет возможность действовать и становится абсолютно беспомощной на 1d6 раундов плюс 1 раунд за каждый уровень ассасина.

Если жертва успешно проходит это испытание, смертельная атака становится просто атакой исподтишка. Проведя

три раунда за изучением жертвы, ассасин должен нанести смертельный удар в течение следующих 3 раундов. Если он выжидает дольше или если смертельная атака не удается (жертва успешно проходит испытание), то снова такую атаку он сможет провести, только если потратит еще три раунда на изучение жертвы.

Специалист по ядам: Ассасины весьма искусны в обращении с ядами, а потому не могут случайно отравиться, нанося яд на оружие (см. стр. 591–594).

Бонус к испытаниям против ядов: На 2 уровне ассасин получает +1 к испытаниям против ядов. Этот модификатор увеличивается на +1 на каждом четном уровне ассасина.

Невероятное уклонение (Экс): Начиная со второго уровня ассасина нельзя застать врасплох, и он не теряет положительный модификатор Ловкости к КБ, если его противник невидим. Ассасин все же теряет его, если не может двигаться, а также если противник успешно применит против него финт. Если у ассасина уже есть особенность невероятное уклонение, полученная от другого класса, он автоматически получает невероятное уклонение+.

Спрятанное оружие (Экс): К 4 уровню ассасин становится настоящим мастером скрытного ношения оружия. Он прибавляет свой уровень ассасина к проверкам Ловкости рук при утаивании оружия от посторонних глаз.

Истинная смерть (Св): Начиная с 4 уровня каждому, кто падет от руки ассасина, будет гораздо сложнее вернуться с того света. Любой заклинатель, который попытается сотворить над жертвой ассасина заклинание наподобие *возвращения к жизни*, должен пройти проверку УЗ со СЛ 15 + уровень ассасина. В случае провала заклинание будет потрачено впустую, а его реагенты пропадут. Эффект истинной смерти не сработает, если за раунд до сотворения *возвращения к жизни* над жертвой ассасина сотворить *снятие проклятия*. СЛ *снятия проклятия* равна 10 + уровень ассасина.

Невероятное уклонение+ (Экс): Начиная с 5 уровня ассасина больше нельзя взять в тиски. Плут при этом не может атаковать его исподтишка, взяв в тиски, если только уровень плута не превышает уровень ассасина на 4. Если у ассасина уже есть полученная от другого класса особенность невероятное уклонение (см. выше), уровни в этих классах складываются для определения того, какой минимальный уровень плута нужен для взятия персонажа в тиски.

Тихая смерть (Экс): На 6 уровне ассасин, убивший существо в ходе предбоевого раунда при помощи способности Смертельная атака, может пройти встречную проверку Скрытности против Внимания окружающих. Если ассасин выигрывает, никто не успевает заметить его и понять, кто нанес смертельный удар.

Мастер незаметности (Св): Начиная с 8 уровня ассасин может использовать навык Скрытность, даже если ему негде спрятаться от чужих глаз. Для этого ему нужно просто находиться не далее 10 футов от области с низким уровнем освещенности (не считая его собственной тени).

Быстрая смерть (Экс): На 9 уровне раз в день ассасин может провести смертельную атаку без предварительного изучения жертвы. Ему нужно просто атаковать исподтишка при помощи оружия ближнего боя, способного нанести жертве урон.

Ангел смерти (Св): На 10 уровне ассасин становится истинным мастером убийств. Раз в день, успешно проведя смертельную атаку, он может обратить тело своей жертвы в прах, что исключит ее оживление при помощи заклинаний *возвращение к жизни* и *воскрешение* (в данном случае сработает только *истинное воскрешение*). Ассасин должен объявить, что использует эту способность, до того, как нанести смертельную атаку. Если атака оказывается неудачной (или приходится мимо цели), способность не срабатывает и тратится впустую.

ДРАКОНИЙ АПОСТОЛ

Самые древние, могущественные и непредсказуемые из обитателей этого мира — драконы — время от времени берут себе смертных жен и мужей, щедро наделяя своих отпрысков поистине исключительными способностями. Тайна этого наследия издревле влекла к себе алхимиков и волшебников, мечтавших раскрыть ее и пробудить в себе дремлющую силу драконов. В жилах многих народов течет толика крови этих волшебных созданий; для одних это выражается в умении колдовать и природной склонности к магическим премудростям, для других становится предметом настоящей одержимости.

Заклинатели, принявшие свою драконью природу, могут научиться управлять ею. Они-то и становятся драконьими апостолами — могущественными чародеями и грозными воинами, способными обрушить на врага всю силу ярости своих крылатых предков. Раскрывая свой потенциал, драконьи апостолы постепенно начинают обретать черты прародителей: огненное дыхание, кожистые крылья и — вершина могущества — умение принимать облик дракона. Они встречаются редко и в основном там, где сами драконы имеют обыкновение снисходить до общения со смертными.

Роль: Будучи заклинателем, драконий апостол может играть в группе искателей приключений роль мага, задерживающего и уничтожающего противника чарами. Однако драконьи черты вроде способности летать или дышать огнем делают этих заклинателей еще более опасными противниками.

Мировоззрение: Драконьи апостолы могут иметь практически любое мировоззрение, хотя в целом они более склонны к хаосу, чем к принципиальности. Апостолы, ведущие свой род от устрашающих цветных драконов, например от белых или красных, становятся злыми. Те же, что происходят от благородных металлических драконов, например латунных или золотых, чаще бывают добрыми.

КЗ: d12.

ТРЕБОВАНИЯ

Чтобы стать драконьим апостолом, персонаж должен соответствовать следующим критериям.

Драконий апостол

Уровень	БМА	Стойкость	Реакция	Воля	Особенности	Заклинаний в день
1	+0	+1	+0	+1	Кровь драконов, естественная броня (+1)	—
2	+1	+1	+1	+1	Рост характеристики (Сил +2), черта наследия, драконьи клыки	+1 уровень мистического заклинателя
3	+2	+2	+1	+2	Губительное дыхание	+1 уровень мистического заклинателя
4	+3	+2	+1	+2	Рост характеристики (Сил +2), естественная броня (+1)	+1 уровень мистического заклинателя
5	+3	+3	+2	+3	Слепое чутье (30 футов), черта наследия	—
6	+4	+3	+2	+3	Рост характеристики (Вын+2)	+1 уровень мистического заклинателя
7	+5	+4	+2	+4	Облик дракона (1 / день), естественная броня (+1)	+1 уровень мистического заклинателя
8	+6	+4	+3	+4	Рост характеристики (Инт +2), черта наследия	+1 уровень мистического заклинателя
9	+6	+5	+3	+5	Крылья	—
10	+7	+5	+3	+5	Слепое чутье (60 футов), облик дракона (2 / день)	+1 уровень мистического заклинателя

Народ: Любой, кроме драконов.

Навыки: Знание (магия) 5.

Язык: Драконий.

Заклинания: Способность творить мистические заклинания 1 круга, не готовя их заранее. Если персонаж чародей, его наследие обязано быть драконьим. Если персонаж берет класс чародея уже после того, как становится драконьим апостолом, он также обязан выбрать драконье наследие.

Классовые навыки

Классовыми навыками драконьего апостола (и ключевыми характеристиками для этих навыков) являются Внимание (Мдр), Дипломатия (Хар), Знание (каждая область знаний — отдельный навык) (Инт), Изворотливость (Лвк), Колдовство (Инт) и Полет (Лвк).

Пункты навыков за уровень: 2 + модификатор Интеллекта.

Особенности класса

Ниже перечислены все особенности престиж-класса драконьего апостола.

Ношение брони и обращение с оружием: Драконьи апостолы не обучаются обращению с оружием и доспехами.

Заклинания в день: На определенных уровнях персонаж получает дополнительные заклинания в день, как если бы он взял уровень в том классе мистического заклинателя, который у него был до взятия престиж-класса. Он не получает иных преимуществ от этого класса, кроме дополнительных ячеек заклинаний в день, знания новых чар (для спонтанных заклинателей) и увеличения УЗ. Если у драконьего апостола до получения престиж-класса было несколько классов, дающих доступ к мистическим заклинаниям, он должен выбрать, к какому из классов он будет добавлять уровни для определения количества заклинаний в день.

Кровь драконов: Уровень драконьего апостола прибавляется к уровню чародея при определении его эффективного уровня владения дарами наследия драконов. Если драконий апостол не является чародеем, он просто получает дары

чародейского драконьего наследия, используя свой уровень апостола вместо уровня чародея. На 1 уровне апостол должен определиться с видом дракона, который был его предком. Обратите внимание, что кровь драконов и чародейское драконье наследие должны возводить родословную персонажа к драконам одного и того же вида. Кровь драконов дает чародею дополнительные заклинания, но только для тех кругов, к которым у него уже есть доступ. Этот аспект крови драконов срабатывает каждый раз, когда чародей получает доступ к новому кругу заклинаний.

Естественная броня (Экс): Со временем кожа драконьего апостола все сильнее начинает напоминать прочную чешуйчатую шкуру его крылатого предка. На 1, 4 и 7 уровнях модификатор естественной брони драконьего апостола увеличивается на +1. Эти бонусы суммируются.

Рост характеристики (Экс): Достигнув уровня, отмеченного в таблице «Драконий апостол» на стр. 411, драконий апостол увеличивает значение указанной характеристики. Это увеличение постоянно и складывается с пунктами характеристик, которые по мере своего развития получает любой персонаж.

Черта наследия: Достигнув 2 уровня (и на каждом третьем уровне после этого), драконий апостол получает одну дополнительную черту из списка черт драконьего наследия (стр. 86).

Драконьи клыки (Экс): Начиная со 2 уровня каждый раз, когда драконий апостол взывает к драконьему наследию, чтобы отрастить когти, его зубы превращаются в клыки, и он получает основную естественную атаку «укус». Им он наносит урон, равный 1d6 (1d4, если размер апостола небольшой) + 1,5 модификатора Силы. На 6 уровне укус дополнительно наносит 1d6 урона стихией. Тип стихии определяется видом дракона, от которого апостол ведет свой род.

Губительное дыхание (Св): На 3 уровне драконий апостол получает губительное дыхание, даже если его общий уровень в соответствующих классах недостаточно высок, чтобы получить эту способность в качестве одного из даров наследия. Если апостол получит этот дар позднее, он просто сможет использовать эту способность на один раз в день чаще. Тип и форма дыхания зависят от вида дракона, от которого апостол происходит (см. стр. 87).

Слепое чутье (Экс): На 5 уровне драконий апостол обретает слепое чутье, которое охватывает область радиусом 30 футов. С его помощью апостол способен понять, что в этой области находится кто-то, кого он не видит. Если цели находятся на линии досягаемости (см. стр. 233), то апостолу, скорее всего, даже не понадобится проверка Внимания, чтобы засечь и определить их точное местоположение .

Освещение влияет на скорость перемещения персонажа со слепым чутьем как обычно. Драконий апостол может атаковать существо, которое чует, но не видит, с вероятностью промаха 50%, а если это существо атакует его, положительный модификатор Ловкости апостола не учитывается при подсчете его КБ. На 10 уровне апостола радиус его чутья увеличивается до 60 футов.

Облик дракона (Пс): На 7 уровне драконий апостол получает возможность принимать облик дракона. Эта способность работает как заклинание *облик дракона I*. На 10 уровне апостола она работает как *облик дракона II*, а сам апостол получает возможность превращаться в дракона дважды в день. Его УЗ при этом равно его общему уровню владения дарами драконьего наследия. Драконий апостол может принимать облик только одного вида драконов — того, к которому принадлежал его предок.

Крылья (Св): На 9 уровне драконий апостол получает крылья, даже если его общий уровень соответствующих классов недостаточно высок, чтобы взять эту способность в качестве одного из даров наследия. Если апостол получит этот дар позднее, скорость его полета увеличится до 90 футов.

ДУЭЛЯНТ

Стиль дуэлянта — это вершина развития идеи изысканного фехтования. Рассекая воздух слепящими росчерками клинков, он танцует среди врагов, нанося и отражая удары. Дуэлянты порой носят доспехи, но чаще пренебрегают ими как обузой, предпочитая полагаться на скорость и проворство. Они невесомо порхают с одного места на другое, показывая, чего стоят все эти неуклюжие латы против смертоносного искусства истинного мастера клинка.

Этот престиж-класс — хороший выбор для плутов и бардов, и без того не привыкших полагаться на защитные свойства тяжелых доспехов, но не меньше востребован он и среди следопытов и даже воинов, особенно тех, для кого искусство войны и сражения немыслимо без соблюдения строгих правил этикета и кодекса поединков.

Роль: Способности дуэлянта специально рассчитаны на плутов и бардов, стремящихся повысить свою боевую эффективность, но при этом справедливо опасающихся за свою жизнь в силу неумения обращаться с тяжелыми доспехами. Дуэлянты сражаются в авангарде бок о бок с воинами, варварами и другими любителями ближнего боя, изматывая противника тщательно продуманными атаками.

Мировоззрение: У дуэлянта может быть любое мировоззрение, но поскольку большинство из них относится к числу плутов и бардов, нет ничего удивительного в том, что среди них преобладают личности, не склонные к порядку и дисциплине. Впрочем, среди дуэлянтов порой встречаются люди весьма принципиальные — как правило, носители строгого кодекса чести, запрещающего им поднимать оружие на безоружного или беспомощного врага.

КЗ: d10.

ТРЕБОВАНИЯ

Чтобы стать дуэлянтом, персонаж должен соответствовать следующим критериям:

Дуэлянт

Уровень	БМА	Стойкость	Реакция	Воля	Особенности
1	+1	+0	+1	+0	Хитроумная защита, точный выпад
2	+2	+1	+1	+1	Улучшенная реакция +2, парирование
3	+3	+1	+2	+1	Повышенная подвижность
4	+4	+1	+2	+1	Боевые рефлексы, грация
5	+5	+2	+3	+2	Контратака
6	+6	+2	+3	+2	Ловкий разбег
7	+7	+2	+4	+2	Изощренная защита
8	+8	+3	+4	+3	Улучшенная реакция +4
9	+9	+3	+5	+3	Отбивание стрел, враг не сбежит
10	+10	+3	+5	+3	Критическое увечье

Базовый модификатор атаки: +6.
Навыки: Акробатика 2, Исполнение 2.
Черты: Уворот, Подвижность, Фехтование.

КЛАССОВЫЕ НАВЫКИ

Классовыми навыками дуэлянта (и ключевыми характеристиками для этих навыков) являются Акробатика (Лвк), Блеф (Хар), Внимание (Мдр), Изворотливость (Лвк), Исполнение (Хар) и Проницательность (Мдр).

Пункты навыков за уровень: 4 + модификатор Интеллекта.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Ниже перечислены все особенности престиж-класса дуэлянта.

Ношение брони и обращение с оружием: Дуэлянты умеют обращаться со всеми видами простого и особого оружия, а также с легкими доспехами, но не со щитами.

Хитроумная защита (Экс): Когда дуэлянт облачен в легкие доспехи (или вообще обходится без брони), не использует щит и вооружен оружием ближнего боя, он прибавляет по пункту своего модификатора Интеллекта (если тот положительный) за каждый уровень дуэлянта, в качестве бонуса уклонения к своему КБ. Если дуэлянт застигнут врасплох (или не может учитывать свой положительный модификатор Ловкости к КБ по иной причине), этот бонус также теряется.

Точный выпад (Экс): Дуэлянт особенно точно попадает одноручным или полуторным колющим оружием, добавляя уровень дуэлянта к урону от оружия. Нанося точный выпад, дуэлянт теряет возможность использовать оружие или щит, находящийся во второй руке. Эта особенность действует только против живых существ с более или менее понятным строением тела. На существо, обладающее невосприимчивостью к критическим ударам, она не подействует, а любой предмет или способность, которые защищают от критических ударов, защитят и от точного выпада.

Улучшенная реакция (Экс): На 2 уровне дуэлянт получает +2 к проверкам инициативы. На 8 уровне этот бонус возрастает до +4. Он складывается с бонусом от черты Улучшенная инициатива.

Парирование (Экс): На 2 уровне дуэлянт постигает тонкости парирования вражеских атак. Каждый раз, когда дуэлянт, вооруженный одноручным или полуторным колющим оружием, совершает полную атаку, он может не наносить один из доступных ему при этом ударов, а в любой момент до своего следующего хода попытаться парировать вражескую атаку по себе или союзнику рядом прерывающим действием при помощи этого заранее подготовленного удара. Для этого дуэлянт должен провести атаку с теми же модификаторами, которые должны были быть у неиспользованной атаки. Если результат атаки выше, чем результат проверки атаки противника, персонаж отражает вражеский удар. За каждую ступень, на которую размеры противника превышают размеры дуэлянта, дуэлянт получает штраф –4

к парированию. Дуэлянт также получает штраф –4 к парированию атаки, которая нацелена не против него, а против стоящего рядом союзника. Дуэлянт должен заявить применение этой способности после того, как противник попытается атаковать, но до того, как будут брошены кости.

Повышенная подвижность (Экс): Начиная с 3 уровня, если дуэлянт облачен в легкие доспехи (или вообще обходится без брони) и не использует щит, он получает +4 к КБ от внеочередных атак при передвижении с контролируемой противником клетки.

Боевые рефлексы: На 4 уровне дуэлянт получает все преимущества одноименной черты, если он вооружен легким или одноручным колющим оружием.

Грация (Экс): На 4 уровне дуэлянт получает бонус +2 (мастерство) к испытаниям Реакции. Эта способность работает, только если дуэлянт облачен в легкие доспехи (или вообще обходится без брони) и не использует щит.

Контратака (Экс): Начиная с 5 уровня дуэлянт может совершать внеочередную атаку по противнику, чью атаку он только что успешно парировал, если этот противник находится в зоне досягаемости дуэлянта.

Ловкий разбег (Экс): На 6 уровне дуэлянт получает возможность атаковать с разбега там, где не могут другие — в том числе на участках пересеченной местности. Это, впрочем, не избавляет дуэлянта от необходимости проходить проверки навыков, зависящие от препятствий и иных особенностей местности.

Изощренная защита (Экс): Начиная с 7 уровня дуэлянт, ушедший в защиту или в глухую оборону в ближнем бою, увеличивает свой модификатор уклонения к КБ на +1 за каждые три уровня дуэлянта.

Отбивание стрел: На 9 уровне дуэлянт получает все преимущества одноименной черты, если он вооружен одноручным или полуторным колющим оружием. Дуэлянту не нужна свободная рука, чтобы использовать это умение.

Враг не сбежит (Экс): На 9 уровне дуэлянт получает возможность совершать внеочередные атаки по противникам, пытающимся отступить из его зоны досягаемости.

Критическое увечье (Экс): Когда дуэлянт подтверждает критический удар, нанесенный одноручным или полуторным колющим оружием, он может, помимо нанесения урона, по своему выбору применить по отношению к врагу один из следующих эффектов: скорость перемещения врага уменьшается на 10 футов (до минимума в 5 футов); урон 1d4 Силе или Ловкости врага; враг получает штраф –4 ко всем испытаниям;, враг получает штраф –4 к КБ; враг истекает кровью (2d6 урона).

Эти эффекты длятся 1 минуту, за исключением урона характеристикам, который лечится по обычным правилам, и кровотечения, которое можно остановить только при помощи магического исцеления или успешной проверки Лечения со СЛ 15.

Летописец Искателей

Отважные исследователи и собиратели утраченного или забытого знания — летописцы Искателей — являют собой квинтэссенцию понятия «искатель приключений». Они путешествуют по миру в поисках божественных откровений, магических и исторических реликвий и артефактов, а также неизученных культур, как жутких, так и удивительных. Для кого-то из них эти путешествия — способ заработать денег, других влечет слава первооткрывателей, третьи же ищут тайны давно минувших эпох, стремясь сохранить для потомков летописи дня вчерашнего, сегодняшнего и завтрашнего.

Стезя летописца Искателей привлекает тех, кто считает мир большой неразгаданной загадкой, и следуют ею самые разные люди — от воинов и бардов до чародеев и жрецов. Единственной отличительной чертой, присущей каждому из них, можно назвать разве что тягу к истории, грамотность

Летописец Искателей

Уровень	БМА	Стойкость	Реакция	Воля	Особенности
1	+0	+0	+1	+1	Эрудиция барда, глубокие карманы, мастер-писец
2	+1	+1	+1	+1	Будет о чем рассказать, проводник
3	+2	+1	+2	+2	Выступление барда, отличный помощник
4	+3	+1	+2	+2	Эпос
5	+3	+2	+3	+3	Закулисная кампания
6	+4	+2	+3	+3	Побуждение к действию (сопутствующее)
7	+5	+2	+4	+4	Героическое предание
8	+6	+3	+4	+4	Великий эпос
9	+6	+3	+5	+5	Побуждение к действию (основное)
10	+7	+3	+5	+5	Баллада о славной смерти

и начитанность. Летописцы Искателей никогда не были просто охотниками за сокровищами.

Роль: Важность миссии летописца Искателей нередко делает его лидером группы путешественников, да и сами приключения нередко завязываются и развиваются вокруг его бесконечных изысканий.

Мировоззрение: Мировоззрение летописца Искателей в немалой степени определяет его мотивацию. Добрые персонажи чаще всего считают свою миссию важным, благородным делом, нейтральные склонны придерживаться идеи сохранения знаний ради самих знаний, в то время как злых интересует слава и богатство.

КЗ: d8.

ТРЕБОВАНИЯ

Чтобы стать летописцем Искателей, персонаж должен соответствовать следующим критериям:

Навыки: Языкознание 3, Исполнение (красноречие) 5, Профессия (писец) 5.

Особое: Персонаж должен составить и продать некий письменный или устный труд, за который другой персонаж (не персонаж игрока) заплатит сумму не менее 50 зм. Свитки и иные волшебные предметы не в счет.

КЛАССОВЫЕ НАВЫКИ

Классовыми навыками летописца Искателей (и ключевыми характеристиками для этих навыков) являются Блеф (Хар), Верховая езда (Лвк), Внимание (Мдр), Выживание (Мдр), Дипломатия (Хар), Запугивание (Хар), Знание (каждая область знаний — отдельный навык) (Инт), Изворотливость (Лвк), Исполнение (Хар), Использование магических устройств (Хар), Ловкость рук (Лвк), Маскировка (Хар), Оценка (Инт), Проницательность (Мдр) и Языкознание (Инт).

Пункты навыков за уровень: 8 + модификатор Интеллекта.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Ниже перечислены все особенности престиж-класса летописца Искателей.

Ношение брони и обращение с оружием: Летописцы Искателей не обучаются обращению с оружием и доспехами.

Эрудиция барда (Экс): Эта способность действует как одноименная классовая способность, а общий уровень барда для нее в данном случае равен сумме уровней каждого из классов, дающих к ней доступ.

Глубокие карманы (Экс): Летописец Искателей собирает не только знания, но и материальные свидетельства, прихватывая на память то одно, то другое. В результате при нем всегда имеется некоторое количество не определенного заранее снаряжения общей стоимостью 100 зм за уровень летописца. Это может быть что угодно, в том числе свитки и зелья (но не другие волшебные предметы), — главное, чтобы предмет помещался в рюкзак. В качестве действия полного хода летописец может порыться у себя в карманах и вытащить оттуда нужный ему предмет — стоимость предмета вычитается из общей суммы неопределенного снаряжения, рассованного по карманам летописца. Вес этого предмета не может превышать 10 фунтов. Когда сумма исчерпается, летописец утратит возможность использовать эту способность до тех пор, пока его глубокие карманы не будут наполнены вновь. Для этого ему понадобится несколько часов и достаточно денег, чтобы восполнить потраченное вплоть до максимума в 100 зм за уровень летописца.

Кроме того, если летописец потратит 1 час на упаковку вещей, он получит +4 к значению Силы для подсчета веса легкой нагрузки. Хотя вес максимальной нагрузки при этом не увеличится, багаж, уложенный с умом, значительно облегчает жизнь. Наконец, летописец получает +4 к проверкам Ловкости рук, когда пытается спрятать на себе какой-нибудь небольшой предмет.

Мастер-писец (Экс): Персонаж использует значение своего уровня летописца Искателей как модификатор к проверкам Языкознания и Профессии (писец), а также к проверкам Использования магических устройств для чтения свитков или иных волшебных предметов, снабженных текстами. Летописец может разбирать зашифрованные тексты при помощи Языкознания в качестве действия, требующего полного хода. Кроме того, он может без броска брать результат 10 на проверках Языкознания и Профессии (писец), даже если имеются отвлекающие и угрожающие факторы.

Будет о чем рассказать (Экс): Начиная со 2 уровня один раз в день (и еще по разу в день за каждые два уровня после 2)

летописец Искателей получает возможность повторно пройти испытание против любого длительного воздействия, которое он уже провалил в прошлом раунде, даже если в обычной ситуации последствия этого провала нельзя было бы отменить. Эта способность не работает против мгновенных воздействий и воздействий, вообще не подразумевающих прохождения испытаний.

Проводник (Экс): На 2 уровне летописец Искателей вырабатывает великолепное чувство направления, умение пользоваться древними картами и прокладывать удобные маршруты по пересеченной местности. Летописец получает +5 к проверкам Выживания, которые он проходит, чтобы не заблудиться, а также к проверкам Интеллекта, которые он проходит, чтобы избавиться от эффекта заклинания *лабиринта*. Кроме того, при подсчете скорости путешествия летописец всегда использует множитель местности, соответствующий «дороге или тропинке», даже если никакой дороги или тропинки нет и в помине. Эта особенность работает как при пеших, так и при верховых переходах. Если летописец успешно пройдет проверку Выживания со СЛ 15, он может распространить эффект этой способности на своих спутников из расчета один спутник на уровень летописца.

Выступление барда (Св): На 3 уровне летописец получает способность, которая действует как одноименная классовая способность барда. Если доступ к этой способности открывает только класс летописца Искателей, эффективным уровнем барда для нее считается уровень летописца –2. В противном случае эффективный уровень барда равен сумме уровней каждого из классов, дающих доступ к этой способности.

Отличный помощник (Экс): Начиная с 3 уровня летописец Искателей, оказывая помощь товарищу, дает ему +4 вместо +2 к проверкам навыков, атаке или защите.

Эпос (Св): На 4 уровне летописец Искателей получает возможность написать историю столь запоминающуюся и столь волнующую, что эффект, который она окажет на читателя, будет сродни эффекту выступления барда. Чтобы создать эпос, летописец должен решить, сколько раундов выступления барда он потратит в процессе его написания. Эпос будет действовать вдвое меньше (максимальная длительность эпоса — 10 раундов). В данном случае также требуется проверка навыка, но не Исполнения, как обычно, а Профессии (писец). Эпос подействует только на того, кто его прочитает, но сам эффект будет ровно таким же, как и от обычного выступления. Любые черты, которые оказывают влияние на выступления барда, работают и в случае с эпосами летописца. Записанный эпос сохраняет свои волшебные свойства на протяжении 1 дня за уровень летописца Искателей (или пока его кто-нибудь не прочтет, в зависимости от того, что случится раньше). Написание эпоса занимает 1 час, а применение требует действия полного хода.

Закулисная кампания (Экс): Летописцы Искателей воздействуют на мир, контролируя информацию и оказывая влияние на общественное мнение. На 5 уровне летописец получает возможность использовать выступление барда, чтобы, бросив в лицо человеку самые чудовищные оскорбления, наложить на него эффект заклинания *погибель*, как если бы летописец Искателей был жрецом того же уровня. Это языковой эффект.

Летописец может также очернить (или обелить) репутацию цели (отдельной личности или целой группы) в глазах широкой публики. Эта разновидность выступления барда в целом воспроизводит эффект заклинания *захватывающая речь*, но по истечении представления те, кто провалил испытание Воли, меняют свое отношение к цели выступления на одну ступень (в худшую или в лучшую сторону — решать летописцу). Этот эффект длится 1 день за каждый уровень летописца Искателей.

Побуждение к действию (Св): На 6 уровне летописец Искателей получает возможность использовать выступление барда, чтобы позволить своему союзнику тут же предпринять дополнительное сопутствующее действие (помимо всех остальных действий, доступных ему в этом раунде). На 9 уровне летописец может вместо этого позволить своему союзнику тут же предпринять дополнительное основное действие.

Героическое предание (Св): На 7 уровне один раз в неделю летописец Искателей может предпринять действие, требующее полного хода, чтобы призвать 2d4 варваров 4 уровня, как при использовании бронзового *рога Вальхаллы*. Эти призванные варвары, совершенно похожие на людей, — конструкции, беспрекословно подчиняющиеся летописцу. У каждого из них при себе имеется стандартное для варваров стартовое снаряжение (см. стр. 485).

Великий эпос (Св): На 8 уровне написанные летописцем Искателей слова обретают свою истинную силу. Эта способность работает в точности как способность летописца эпос, за исключением того, что великий эпос, прочитанный вслух, срабатывает как полноценное выступление барда, но цели представления определяет не бард, а чтец, и вместо Харизмы барда используется Харизма чтеца.

Баллада о славной смерти (Св): На 10 уровне один раз в неделю летописец Искателей может предпринять действие, требующее полного хода, чтобы призвать 1d4+1 варваров 5 уровня, как при использовании железного *рога Вальхаллы;* эти призванные варвары похожи на людей, но являются бестелесными конструкциями (получают 50% урона от материальных источников и не получают урона вовсе, если источник немагический). Они облачены в +2 клепаные кожаные доспехи, вооружены +1 двуручными *топорами призрачного касания* (позволяющими наносить полный урон бестелесным противникам) и беспрекословно подчиняются летописцу. Для летописца и его союзников эти мертвецы являются в образе благородных небесных воителей, но врагам гнев этих древних героев внушает ужас. Противники летописца должны пройти испытание Воли (СЛ 15 + модификатор Харизмы летописца Искателей). Каждый, кто провалит испытание, оказывается потрясенным на 1 раунд за каждого призванного варвара.

Мистический лучник

Некоторые из тех, кто стремится к совершенству в обращении с луками, ступают на путь мистического лучника. Мистические лучники — истинные мастера стрельбы, способные не только попадать в цель с поистине невероятной меткостью, но и облекать выпущенные во врагов стрелы мощью смертоносных заклинаний. Стрелы, выпущенные мистическим лучником, могут огибать препятствия и пролетать сквозь препятствия. Достигнув вершин мастерства, мистический лучник может сразить даже самого могучего противника одной-единственной смертоносной стрелой.

Мистическими лучниками становятся обычно следопыты-волшебники, возможны и другие комбинации. Лучника можно повстречать в любом месте, куда забредают эльфы-путешественники, однако далеко не все они с эльфами в хороших отношениях. Многие мистические лучники, особенно полуэльфы, используют эту эльфийскую традицию исключительно в личных целях и даже против самих эльфов.

Роль: Мистический лучник несет смерть издалека, уничтожая врагов, пока его союзники сражаются с ними в ближнем бою. Его вклад в победу — град бьющих без промаха стрел. Этот класс — вершина развития искусства дальнего боя.

Мировоззрение: Мистические лучники могут иметь любое мировоззрение. Эльфы и полуэльфы из их числа более склонны к свободомыслию и редко придерживаются принципиальных взглядов. Кроме того, среди мистических лучников эльфийских кровей не так много злодеев, так что чаще всего на этот путь встают добрые или нейтральные персонажи.

КЗ: d10.

Требования

Чтобы стать мистическим лучником, персонаж должен соответствовать следующим критериям:

Базовый модификатор атаки: +6.

Черты: Стрельба вблизи, Прицельная стрельба, Уверенное владение оружием (длинный или короткий лук).

Заклинания: Способность творить мистические заклинания 1 круга.

Классовые навыки

Классовыми навыками мистического лучника (и ключевыми характеристиками для этих навыков) являются Верховая езда (Лвк), Внимание (Мдр), Выживание (Мдр) и Скрытность (Лвк).

Пункты навыков за уровень: 4 + модификатор Интеллекта.

Особенности класса

Ниже перечислены все особенности престиж-класса мистического лучника.

Ношение брони и обращение с оружием: Мистические лучники умеют обращаться со всеми видами простого и особого оружия, со щитами, а также легкими и средними доспехами.

Заклинания в день: На определенных уровнях персонаж получает дополнительные заклинания в день, как если бы он получил уровень в том классе мистического заклинателя, который у него был до взятия престиж-класса. Он не получает иных преимуществ от того класса, кроме дополнительных ячеек заклинаний в день, знания новых чар (для спонтанных заклинателей) и увеличения УЗ. Если у мистического лучника до получения престиж-класса было несколько классов, дающих доступ к мистическим заклинаниям, он должен выбрать, к какому из классов он будет добавлять уровни для определения количества заклинаний в день.

Мистический лучник

Уровень	БМА	Стойкость	Реакция	Воля	Особенности	Заклинаний в день
1	+1	+1	+1	+0	Волшебные стрелы (+1)	—
2	+2	+1	+1	+1	Заколдованная стрела	+1 уровень к имеющемуся классу
3	+3	+2	+2	+1	Волшебные стрелы (стихийные)	+1 уровень к имеющемуся классу
4	+4	+2	+2	+1	Самонаводящаяся стрела	+1 уровень к имеющемуся классу
5	+5	+3	+3	+2	Волшебные стрелы (дальнобойные)	—
6	+6	+3	+3	+2	Неостановимая стрела	+1 уровень к имеющемуся классу
7	+7	+4	+4	+2	Волшебные стрелы (стихийный взрыв)	+1 уровень к имеющемуся классу
8	+8	+4	+4	+3	Град стрел	+1 уровень к имеющемуся классу
9	+9	+5	+5	+3	Волшебные стрелы (мировоззренческие)	—
10	+10	+5	+5	+3	Стрела смерти	+1 уровень к имеющемуся классу

Волшебные стрелы (Св): На 1 уровне любая немагическая стрела, выпущенная мистическим лучником, становится магической и получает +1 (усиление) к атаке и урону. В отличие от магического оружия, создаваемого по обычным правилам, стрелы мистического лучника получают бонус без денежных затрат, но только если он выпускает их собственноручно.

По мере получения новых уровней сила волшебных стрел мистического лучника растет. Стихийные и мировоззренческие свойства волшебных стрел (см. далее) мистический лучник может сменить раз в день, когда пополняет список подготовленных заклинаний или (если он спонтанный заклинатель) после полноценного восьмичасового отдыха.

На 3 уровне любая немагическая стрела, которую мистический лучник выпускает из своего лука, получает одно из стихийных свойств: *огненная, ледяная* или *грозы*.

На 5 уровне любая немагическая стрела, которую мистический лучник выпускает из своего лука, получает свойство *дальнобойная*.

На 7 уровне любая немагическая стрела, которую мистический лучник выпускает из своего лука, получает одно из стихийных свойств: *огненный взрыв, ледяной взрыв* или *грозовой взрыв*. Эта особенность заменяет собой соответствующую особенность 3 уровня.

На 9 уровне любая немагическая стрела, которую мистический лучник выпускает из своего лука, получает одно из мировоззренческих свойств: *бунтарская, праведная, священная* или *нечестивая*. Мистический лучник не может выбрать свойство, противоположное его собственному мировоззрению (так, принципиальный добрый мистический лучник не сможет сделать свои волшебные стрелы ни *бунтарскими*, ни *нечестивыми*).

Бонусы, которые обеспечивает волшебный лук, действуют на волшебные стрелы как обычно. Применяется лишь наибольший бонус усиления. Повторяющиеся свойства не складываются.

Заколдованная стрела (Св): На 2 уровне мистический лучник получает возможность поместить заклинание, бьющее по области, на выпущенную стрелу. Заклинание при этом срабатывает там, куда попадает стрела, а его дистанция заменяется дистанцией оружия мистического лучника. При промахе заклинание потрачено впустую. Время сотворения заклинания при этом не изменяется, а выстрел из лука становится завершающей частью этого процесса. Стрелу следует выпустить в тот же раунд, когда было сотворено заклинание, иначе оно считается потраченным впустую.

Самонаводящаяся стрела (Св): На 4 уровне мистический лучник получает возможность выпустить стрелу в любую известную ему цель, находящуюся в пределах дистанции поражения его оружия — это единственное ограничение. Выпущенная стрела самостоятельно находит свою цель, огибая оказавшиеся у нее на пути препятствия; единственное, что может остановить ее полет, — это непреодолимое препятствие вроде глухой каменной стены. На этот выстрел не влияют модификаторы за укрытие и вероятность промаха из-за плохой видимости, но в остальном атака совершается по обычным правилам. Применение этой способности — основное действие (частью которого служит выстрел из лука). Мистический лучник может использовать эту способность один раз в день на 4 уровне и еще один раз в день дополнительно за каждые два уровня после 4, вплоть до максимума в четыре раза в день на 10 уровне.

Неостановимая стрела (Св): На 6 уровне мистический лучник получает возможность выпустить стрелу в любую известную ему цель, находящуюся в пределах дистанции поражения его оружия — это единственное ограничение. Выпущенная стрела самостоятельно находит цель, двигаясь в ее направлении сквозь любые немагические препятствия, стены и т. п. (любой магический барьер, однако, останавливает ее полет). На этот выстрел не влияют модификаторы за укрытие, броню, щит и вероятность промаха из-за плохой видимости, но в остальном атака совершается по обычным правилам. Применение этой способности — основное действие (частью которого служит выстрел из лука). Мистический лучник может использовать эту способность один раз в день на 6 уровне и еще один раз в день дополнительно за каждые два уровня после 6, вплоть до максимума в три раза в день на 10 уровне.

Град стрел (Св): Раз в день вместо своей основной атаки мистический лучник 8 уровня получает возможность выпустить по стреле в каждого из врагов, находящихся в пределах дистанции поражения его оружия, вплоть до максимума в одного врага за каждый уровень класса мистического лучника. Каждая атака совершается с наивысшим БМА

лучника, но каждый из врагов может стать мишенью только для одной стрелы.

Стрела смерти (Св): На 10 уровне мистический лучник может создать особую *стрелу истребления*. Существо, которому эта стрела причинит хотя бы 1 пункт урона, должно немедленно пройти испытание Стойкости и в случае провала умереть. СЛ этого испытания равна 20 + модификатор Харизмы мистического лучника. Процесс создания *стрелы истребления* длится один день, и действует она, только если ее выпускает из лука сам мистический лучник. Магия *стрелы истребления* полностью рассеивается через год. Одновременно у мистического лучника может быть только одна такая стрела.

МИСТИЧЕСКИЙ ТРИКСТЕР

Немногие способны сравниться в хитрости и проворстве с мистическими трикстерами. Сочетая колдовское искусство со смекалкой вора и пройдохи, эти неуловимые авантюристы используют магию для усиления своих плутовских способностей. При помощи магических трюков мистический трикстер способен обчистить карманы, обезвредить ловушку и взломать замок, причем не подвергая себя излишней опасности. Особое удовольствие обманщик испытывает, когда его руки остаются чисты, а грозный и опасный враг оказывается с носом.

Путь мистического трикстера подходит для плутов, стремящихся расширить свои возможности за счет активного применения магии. Сочетания классов плута и чародея или плута и барда — наиболее очевидный выбор для будущего мистического трикстера, хотя не исключены и иные варианты. Мистические трикстеры чаще всего придерживаются больших, густонаселенных, богатых городов, где улицы полны беспечных толстосумов, а талантливый мастер своего дела сумеет извлечь для себя наибольшую выгоду.

Роль: Благодаря своему магическому искусству мистический трикстер может быть хитрее или незаметнее, чем любой рядовой плут. Дистанционные трюки значительно расширяют воровской арсенал трикстеров, а их способность наносить атаки исподтишка при помощи заклинаний и без необходимости брать противника в тиски делает их очень опасными противниками.

Мировоззрение: Все мистические трикстеры — знатные пройдохи и бедокуры, которые зарабатывают на жизнь воровством, так что среди них нет личностей, обремененных принципиальным мировоззрением. Хотя порой волшебники, любящие корпеть над книгами, и становятся мистическими трикстерами, больше всего среди них чародеев, придерживающихся хаотичного мировоззрения.

КЗ: d6

ТРЕБОВАНИЯ

Чтобы стать мистическим трикстером, персонаж должен соответствовать следующим критериям.

Мировоззрение: Любое непринципиальное.

Навыки: Механика 4, Изворотливость 4, Знание (магия) 4.

Заклинания: *Магическая рука* и как минимум одно мистическое заклинание 2 круга или выше.

Особое: Атака исподтишка +2d6.

КЛАССОВЫЕ НАВЫКИ

Классовыми навыками мистического трикстера (и ключевыми характеристиками для этих навыков) являются Акробатика (Лвк), Блеф (Хар), Внимание (Мдр), Дипломатия (Хар), Знание (каждая область знаний — отдельный навык) (Инт), Изворотливость (Лвк), Колдовство (Инт), Лазание (Сил), Ловкость рук (Лвк), Маскировка (Хар), Механика (Лвк), Оценка (Инт), Плавание (Сил), Проницательность (Мдр) и Скрытность (Лвк).

Пункты навыков за уровень: 4 + модификатор Интеллекта.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Ниже перечислены все особенности престиж-класса мистического трикстера.

Мистический трикстер

Уровень	БМА	Стойкость	Реакция	Воля	Особенности	Заклинаний в день
1	+0	+0	+1	+1	Дистанционный трюк	+1 уровень к имеющемуся классу
2	+1	+1	+1	+1	Атака исподтишка +1d6	+1 уровень к имеющемуся классу
3	+1	+1	+2	+2	Импровизированная атака исподтишка 1 / день	+1 уровень к имеющемуся классу
4	+2	+1	+2	+2	Атака исподтишка +2d6	+1 уровень к имеющемуся классу
5	+2	+2	+3	+3	Ловкий трюк 3 / день	+1 уровень к имеющемуся классу
6	+3	+2	+3	+3	Атака исподтишка +3d6	+1 уровень к имеющемуся классу
7	+3	+2	+4	+4	Импровизированная атака исподтишка 2 / день, ловкий трюк 4 / день	+1 уровень к имеющемуся классу
8	+4	+3	+4	+4	Атака исподтишка +4d6	+1 уровень к имеющемуся классу
9	+4	+3	+5	+5	Невидимый вор, ловкий трюк 5 / день	+1 уровень к имеющемуся классу
10	+5	+3	+5	+5	Атака исподтишка +5d6, подлое заклинание	+1 уровень к имеющемуся классу

Ношение брони и обращение с оружием: Мистические трикстеры не обучаются обращению с оружием и доспехами.

Заклинания в день: На определенных уровнях персонаж получает дополнительные заклинания в день, как если бы он получил уровень в том классе заклинателя, который у него был до взятия престиж-класса. Он не получает иных преимуществ от того класса, кроме дополнительных ячеек заклинаний в день, знания новых чар (для спонтанных заклинателей) и увеличения УЗ. Если у мистического трикстера до получения престиж-класса было несколько классов, дающих доступ к заклинаниям, он должен выбрать, к какому из классов он будет добавлять уровни для определения количества заклинаний в день.

Дистанционный трюк (Св): Мистический трикстер может применять Механику и Ловкость рук на расстоянии до 30 футов. При этом СЛ задачи увеличивается на 5, а брать результат 10 без броска кости нельзя. Объект, которым собирается манипулировать трикстер, должен весить не более 5 фунтов. Трикстер может использовать эту способность, только если у него есть хотя бы 1 пункт в соответствующем навыке.

Атака исподтишка: Эта способность работает точно так же, как одноименная способность плута. Наносимый при помощи нее урон увеличивается на +1d6 на каждом втором уровне мистического трикстера (т. е. на 2, 4, 6, 8 и 10). Если у него уже есть модификаторы за атаку исподтишка, они складываются.

Импровизированная атака исподтишка (Экс): Начиная с 3 уровня один раз в день мистический трикстер может объявить одну свою атаку (ближнего боя или дистанционную) атакой исподтишка (если атака дистанционная, ее цель должна находиться в пределах 30 футов от трикстера). Цель импровизированной атаки исподтишка не учитывает свой положительный модификатор Ловкости к КБ для этой атаки. Эта способность может быть использована против любой цели, но существа, невосприимчивые к критическим ударам, не получат дополнительного урона (хотя и они лишаются своего положительного модификатора Ловкости к КБ).

Начиная с 7 уровня, мистический трикстер может применять эту способность дважды в день.

Ловкий трюк (Св): Начиная с 5 уровня мистический трикстер получает возможность творить заклинания без словесных и жестовых компонентов, как при использовании черт Безжестовое заклинание и Безмолвное заклинание, за исключением того, что время прочтения и круг этих заклинаний остаются неизменными. Трикстер может использовать эту способность трижды в день на 5 уровне и еще один раз в день дополнительно за каждые два уровня после 5 вплоть до максимума в пять раз в день на 9 уровне.

Невидимый вор (Св): Начиная с 9 уровня мистический трикстер может становиться невидимым (свободное действие), как если бы находился под действием заклинания *высшая невидимость*. В день он может быть невидимым количество раундов, равное его уровню мистического трикстера. Эти раунды необязательно должны идти подряд.

Подлое заклинание: На 10 уровне мистический трикстер может прибавить урон своей атаки исподтишка к урону любого своего заклинания, если цели этого заклинания застигнуты врасплох. Это заклинание должно наносить своей цели прямой урон, а тип урона от атаки исподтишка будет полностью соответствовать типу урона от самого заклинания. Если заклинание подразумевает испытание, в результате которого цель может получить только половину урона (или не получить его вовсе), то это касается и урона от атаки исподтишка.

Рыцарь-колдун

Талантливые бойцы и заклинатели, рыцари-колдуны владеют редким среди магов умением сражаться, ставящим их в один ряд с воинами, варварами и прочими боевыми классами. Противники вполне справедливо опасаются встречи с рыцарями-колдунами — их эффективность на поле боя хорошо известна каждому. Тяжеловооруженные и тяжелобронированные противники становятся целью их сокрушительных заклинаний, а вражеским магам нечего противопоставить им в ближнем бою.

Поскольку путь рыцаря-колдуна с самого начала связывает воедино магическое искусство и воинское мастерство,

почти все они начинают с более чем одним классом, будь то сочетание воина с волшебником или следопыта с чародеем. Встречаются рыцари-колдуны там, где обучение магии неразрывно связано с боевой подготовкой.

Роль: Рыцари-колдуны объединяют в себе роли бойцов и заклинателей — сейчас они мечут во врагов колдовское пламя, а секунду спустя уже разят их сверкающей сталью. Они чувствуют себя одинаково комфортно как в гуще сражения, так и за спинами соратников. Эта тактическая гибкость может стать решающим преимуществом, особенно когда истинная природа подстерегающего впереди врага неизвестна.

Мировоззрение: Причин, по которым люди становятся рыцарями-колдунами, не меньше, чем причин, которые приводят их в подмастерья к волшебникам или в солдатские казармы, так что рыцарь-колдун может обладать любым мировоззрением. Однако баланс между мистическими штудиями и физическими тренировками помогает поддерживать только самодисциплина, так что большая часть таких персонажей все же придерживается принципиального мировоззрения.

КЗ: d10.

ТРЕБОВАНИЯ

Чтобы стать рыцарем-колдуном, персонаж должен соответствовать следующим критериям:

Ношение брони и обращение с оружием: Способность обращаться со всеми видами особого оружия.

Заклинания: Способность творить мистические заклинания 3 круга.

КЛАССОВЫЕ НАВЫКИ

Классовыми навыками рыцаря-колдуна (и ключевыми характеристиками для этих навыков) являются Верховая езда (Лвк), Знание (высший свет) (Инт), Знание (магия) (Инт), Колдовство (Инт), Лазание (Сил), Плавание (Сил), Проницательность (Мдр) и Языкознание (Инт).

Пункты навыков за уровень: 2 + модификатор Интеллекта.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Ниже перечислены все особенности престиж-класса рыцаря-колдуна.

Ношение брони и обращение с оружием: Рыцари-колдуны не обучаются обращению с оружием и доспехами.

Дополнительная боевая черта: На 1 уровне рыцарь-колдун получает еще одну боевую черту. Это дополнение к тем чертам, которые любой персонаж получает по мере своего развития. Персонаж должен соответствовать всем требованиям черты, которую он хочет выбрать. Рыцарь-колдун получает еще по одной дополнительной боевой черте на 5 и 9 уровне.

Всесторонняя подготовка: Рыцарь-колдун прибавляет свой уровень к уровню в классе воина, когда определяет, соответствует ли он требованиям той или иной черты (если у рыцаря-колдуна нет ни одного уровня в классе воина, уровни рыцаря-колдуна считаются уровнями воина). То же самое касается черт, которые требуют наличия определенного уровня заклинателя.

Заклинания в день: На определенных уровнях персонаж получает дополнительные заклинания в день, как если бы он получил уровень в том классе мистического заклинателя, который у него был до взятия престиж-класса. Он не получает иных преимуществ от того класса, кроме дополнительных ячеек заклинаний в день, знания новых чар (для спонтанных заклинателей) и увеличения УЗ. Если у рыцаря-колдуна до

Рыцарь-колдун

Уровень	БМА	Стойкость	Реакция	Воля	Особенности	Заклинаний в день
1	+1	+1	+0	+0	Дополнительная боевая черта, всесторонняя подготовка	—
2	+2	+1	+1	+1	—	+1 уровень мистического заклинателя
3	+3	+2	+1	+1	—	+1 уровень мистического заклинателя
4	+4	+2	+1	+1	—	+1 уровень мистического заклинателя
5	+5	+3	+2	+2	Дополнительная боевая черта	+1 уровень мистического заклинателя
6	+6	+3	+2	+2	—	+1 уровень мистического заклинателя
7	+7	+4	+2	+2	—	+1 уровень мистического заклинателя
8	+8	+4	+3	+3	—	+1 уровень мистического заклинателя
9	+9	+5	+3	+3	Дополнительная боевая черта	+1 уровень мистического заклинателя
10	+10	+5	+3	+3	Критическое заклинание	+1 уровень мистического заклинателя

получения престиж-класса было несколько классов, дающих доступ к мистическим заклинаниям, он должен выбрать, к какому из классов он будет добавлять уровни для определения количества заклинаний в день.

Критическое заклинание (Св): На 10 уровне рыцарь-колдун, подтвердив критический удар, может сотворить заклинание в качестве быстрого действия. Среди целей или в области действия этого заклинания в обязательном порядке должна быть жертва этого критического удара. Сотворение этого заклинания не провоцирует внеочередные атаки. Заклинатель обязан иметь при себе все необходимые компоненты, а все внешние факторы, которые могут вызвать провал попытки сотворения мистического заклинания, действуют как обычно.

Танцор теней

Цивилизованные народы всегда боялись ночи и стремились защитить себя от созданий тьмы стенами домов или светом костров. И все же в незапамятные времена нашлись те, кто решил, что единственный путь к победе над тьмой лежит сквозь саму тьму. Они стали первыми танцорами теней.

Танцоры теней живут на границе света и тьмы, а подвластное им искусство плетения теней делает их непревзойденными шпионами и лазутчиками. Их не связывают ни общие взгляды на мораль, ни груз общих традиций — по этому пути следуют самые разные люди, которых объединяет лишь способность по достоинству оценить его возможности. Это и маги, незримо творящие свое колдовство и тут же вновь растворяющиеся в темноте, и бойцы, прекрасно знающие, какое преимущество может обеспечить эффект неожиданности. Кое-кто из них воспринимает свою новую роль буквально и становится настоящим мастером таинственной и неуловимой красоты танца теней. Впрочем, природа теневых танцоров ближе всего тем, кто зарабатывает на жизнь шпионажем, обманом и воровством.

Роль: Танцоры теней отправляются на поиски приключений по самым разным причинам. Они считаются незаменимыми соратниками, их высоко ценятся за непревзойденное умение оставаться незамеченными и наносить удар там, где враг ожидает его меньше всего. Нет ничего удивительного в том, что в команде эти персонажи чаще всего играют роль разведчиков и шпионов.

Мировоззрение: Благодаря своей (отчасти заслуженной) репутации двуличных обманщиков, танцорами теней редко становятся приверженцы принципиальных взглядов; более того, большая часть их талантов направлена как раз на то, чтобы избежать бдительного ока представителей закона. Несмотря на связь с тьмой, танцоры теней не испытывают склонности ни к злу, ни к добру. Тьма для них — просто тьма; это их инструмент, и этому инструменту не присуще ни одно из тех качеств, которыми наделяют его непосвященные.

КЗ: d8.

Требования

Чтобы стать теневым танцором, персонаж должен соответствовать следующим критериям:

Навыки: Скрытность 5, Исполнение (танец) 2.

Черты: Боевые рефлексы, Уворот, Подвижность.

Классовые навыки

Классовыми навыками танцора теней (и ключевыми характеристиками для этих навыков) являются Акробатика (Лвк), Блеф (Хар), Внимание (Мдр), Дипломатия (Хар), Изворотливость (Лвк), Исполнение (Хар), Ловкость рук (Лвк), Маскировка (Хар) и Скрытность (Лвк).

Пункты навыков за уровень: 6 + модификатор Интеллекта.

Особенности класса

Ниже перечислены все особенности престиж-класса танцора теней.

Ношение брони и обращение с оружием: Танцоры теней умеют обращаться с дубинками, арбалетами (ручными, легкими и тяжелыми), кинжалами (любыми), дротиками, булавами, моргенштернами, боевыми посохами, рапирами, мягкими дубинками, короткими луками (простыми и композитными), короткими мечами и легкими доспехами, но не умеют обращаться со щитами.

Мастер незаметности (Св): Танцор теней может использовать навык Скрытность, даже если ему негде спрятаться от чужих глаз. Для этого ему нужно просто находиться не далее 10 футов от области низкой освещенности (не считая его собственной тени).

Уклонение (Экс): Если танцор теней успешно проходит испытание Реакции, в результате которого наносимый ему урон уменьшается вдвое, он вообще не получает этого урона. Эта способность достается ему на 2 уровне и действует, только если танцор теней облачен в легкие доспехи (или вообще обходится без брони).

Ночное зрение (Экс): На 2 уровне танцор теней получает ночное зрение, которое действует на расстоянии 60 футов. Если у него уже есть ночное зрение, область его действия увеличивается на 30 футов.

Невероятное уклонение (Экс): Начиная со второго уровня танцора теней нельзя застать врасплох, и он не теряет положительный модификатор Ловкости к КБ, если его противник невидим. Танцор теней все же теряет его, если не может двигаться, а также если противник успешно применит против него финт. Если у танцора теней уже есть особенность невероятное уклонение, полученная от другого класса, он автоматически получает невероятное уклонение+.

Воровской прием: На 3 уровне (и на каждом следующем третьем уровне) танцор теней получает способность, которая работает точно так же, как одноименная классовая способность плута. Танцор теней не может выбирать один и тот же прием дважды. Если у него уже есть доступ к продвинутым приемам, он может выбрать как простой, так и продвинутый прием.

Теневая иллюзия (Пс): Когда танцор теней достигает 3 уровня, он получает возможность создавать зрительные иллюзии. Эта способность действует в точности как заклинание *немой образ*, УЗ которого равно уровню танцора теней. Персонаж может воспользоваться этой способностью один раз в день за каждые два уровня танцора теней. СЛ испытания этой способностью связана с Харизмой заклинателя.

Призыв тени (Св): На 3 уровне танцор теней получает возможность призвать тень — призрачную нежить. В отличие от большинства своих сородичей, эта сущность обладает тем же мировоззрением, что и призвавший ее персонаж, и не умеет порождать отродий. Призванная тень получает +4 к испытаниям Воли, которые она проходит, чтобы уменьшить урон от позитивной энергии, и ее нельзя изгнать или взять под контроль, как любую другую тень. Эта тень разумна, обладает даром речи и становится верным спутником персонажа. Количество ПЗ тени равно половине общего количества ПЗ танцора теней. Значения БМА, Стойкости, Реакции и Воли тень перенимает от своего хозяина. В остальном

Танцор теней

Уровень	БМА	Стойкость	Реакция	Воля	Особенности
1	+0	+0	+1	+0	Мастер незаметности
2	+1	+1	+1	+1	Уклонение, ночное зрение, невероятное уклонение
3	+2	+1	+2	+1	Воровской прием, теневая иллюзия, призыв тени
4	+3	+1	+2	+1	Зов теней, теневой прыжок 40 футов
5	+3	+2	+3	+2	Смягчение удара, невероятное уклонение+
6	+4	+2	+3	+2	Воровской прием, теневой прыжок 80 футов
7	+5	+2	+4	+2	Скользкий разум
8	+6	+3	+4	+3	Теневой прыжок 160 футов, сила теней
9	+6	+3	+5	+3	Воровской прием
10	+7	+3	+5	+3	Уклонение+, теневой прыжок 320 футов, владыка теней

параметры сущности полностью совпадают с параметрами тени, описанной в *«Бестиарии»*.

Если эта тень будет уничтожена или если танцор теней изгонит ее по собственной воле, он должен пройти испытание Стойкости со СЛ 15. При успехе ничего не происходит. При провале танцор теней получает один постоянный отрицательный уровень.

Уничтоженную или изгнанную тень можно призвать повторно не ранее чем через 30 дней.

Зов теней (Пс): На 4 уровне танцор теней может создавать теневые подобия различных существ и явлений. Эта способность действует в точности как заклинание *теневое воплощение*, УЗ которого соответствует уровню танцора теней. Персонаж может воспользоваться этой способностью один раз в день и еще по разу в день за каждые два уровня после 4 (2 раза в день на 6 уровне, 3 раза в день на 8 и 4 раза в день на 10). По достижении 10 уровня эта способность начинает действовать как заклинание *высшее теневое воплощение*. СЛ испытаний против этой способности зависит от Харизмы заклинателя.

Теневой прыжок (Св): На 4 уровне танцор теней получает способность путешествовать между тенями, как при помощи *двери в пространстве*. Эта способность работает, только если начальная и конечная точка прыжка располагаются на клетках с низким уровнем освещенности. При помощи этой способности танцор теней может совершить любое количество прыжков в день, главное, чтобы их суммарная дистанция не превышала 40 футов. Это может быть как один прыжок длиной 40 футов, так и четыре прыжка длиной 10 футов каждый. Обратите внимание, что прыжок менее чем на 10 футов с точки зрения дневного лимита считается прыжком на 10 футов. За каждые два уровня после 4 дневной лимит прыжков удваивается (80 футов на 6 уровне, 160 футов на 8 и 320 футов на 10).

Смягчение удара (Экс): Начиная с 5 уровня раз в день танцор теней получает шанс избежать удара, который стал бы для него смертельным. Эта способность работает точно так же, как одноименный продвинутый воровской талант.

Невероятное уклонение+ (Экс): Начиная с 5 уровня танцора теней больше нельзя взять в тиски. Плут при этом не может атаковать его исподтишка, взяв в тиски, если только уровень плута не превышает уровень танцора теней на 4. Если у танцора теней уже есть полученная от другого класса особенность невероятное уклонение (см. выше), уровни в этих классах складываются для определения того, какой минимальный уровень плута нужен для взятия персонажа в тиски.

Скользкий разум (Экс): На 7 уровне танцор теней становится менее восприимчивым к заклинаниям очарования. Эта способность работает точно так же, как одноименный продвинутый воровской талант.

Сила теней (Пс): На 8 уровне танцор теней получает возможность взывать к разрушительной силе теней. Эта способность работает в точности как заклинание *теневое разрушение*, УЗ которого соответствует уровню танцора теней. Персонаж может воспользоваться этой способностью один раз в день и еще раз в день начиная с 10 уровня. СЛ испытаний этой способностью связана с Харизмой заклинателя.

Уклонение+ (Экс): Эта способность, которую танцор теней получает на 10 уровне, работает точно так же, как уклонение (см. выше), за исключением того, что танцор теней, который проваливает испытание Ловкости, получает не весь причитающийся ему урон, а только половину.

Владыка теней (Св): На 10 уровне танцор теней, находящийся в области с низким уровнем освещенности, получает СУ 10/– и +2 (удача) ко всем испытаниям. Кроме того, если танцор теней наносит критический удар противнику, находящемуся в области низкой освещенности, противник слепнет на 1d6 раундов.

Теург

Теурги не ограничивают себя в магических способностях и не усматривают никакого парадокса в равной приверженности мистическому и сакральному. Одни стремятся постичь магию всех направлений, не видя ни логики, ни смысла в самоограничении путем отрицания одной из парадигм, другие же просто жаждут безграничной власти. Как бы то ни было, теурги верят, что сознание определяет бытие, и считают сакральные и мистические энергии мультивселенной инструментом воздействия на это самое сознание и потому наиболее действенным средством управления не только природой бытия, но и самой судьбой.

Теурги — заклинатели, владеющие как мистическими, так и сакральными заклинаниями, и силы, которые они обретают со временем, лишь укрепляют их могущество в обеих сферах магии.

Роль: Теург — полезный участник любой группы искателей приключений, универсальный источник атакующих, защитных и лечебных заклинаний. Теурги путешествуют по всему миру в поисках священных артефактов, знаний о магии и божественных откровений. Большинство из них не имеет ничего против компании опытных искателей приключений, цели которых не слишком конфликтуют с их собственными.

Мировоззрение: Мотивы теургов редко имеют отношение к альтруизму и филантропии — в основном они склонны придерживаться нейтрального, нейтрального доброго или нейтрального злого мировоззрения. Принципиальные теурги, нейтральные, добрые и злые, встречаются куда реже — именно они склонны использовать свою силу на благо общества или для контроля над ним. Хаотичные теурги еще более редки, поскольку этот путь требует строжайшей самодисциплины.

КЗ: d6.

Требования

Чтобы стать теургом, персонаж должен соответствовать следующим критериям:

Навыки: Знание (магия) 3, Знание (религия) 3.

Заклинания: Способность творить сакральные и мистические заклинания 2 круга.

Классовые навыки

Классовыми навыками теурга (и ключевыми характеристиками для этих навыков) являются Знание (магия) (Инт), Знание (религия) (Инт), Колдовство (Инт) и Проницательность (Мдр).

Пункты навыков за уровень: 2 + модификатор Интеллекта.

Особенности класса

Ниже перечислены все особенности престиж-класса теурга.

Ношение брони и обращение с оружием: Теурги не обучаются обращению с оружием и доспехами.

Заклинания в день: Достигнув нового уровня в престиж-классе теурга, персонаж повышает эффективный уровень двух своих основных классов заклинателя — одного мистического и одного сакрального. Он не получает иных преимуществ от этих классов, кроме дополнительных ячеек заклинаний в день, знания новых чар (для спонтанных заклинателей) и увеличения УЗ. Если у теурга до получения престиж-класса было несколько классов, дающих доступ к заклинаниям одного типа, он должен выбрать, к какому из классов он будет добавлять уровни для определения количества заклинаний в день.

Комбинирование заклинаний (Св): Теург может подготавливать и творить любые известные ему заклинания, используя ячейки заклинаний любого из своих классов заклинателя.

Теург

Уровень	БМА	Стойкость	Реакция	Воля	Особенности	Заклинаний в день
1	+0	+0	+0	+1	Комбинирование заклинаний (1 круг)	+1 уровень мистического заклинателя; +1 уровень сакрального заклинателя
2	+1	+1	+1	+1		+1 уровень мистического заклинателя; +1 уровень сакрального заклинателя
3	+1	+1	+1	+2	Комбинирование заклинаний (2 круг)	+1 уровень мистического заклинателя; +1 уровень сакрального заклинателя
4	+2	+1	+1	+2		+1 уровень мистического заклинателя; +1 уровень сакрального заклинателя
5	+2	+2	+2	+3	Комбинирование заклинаний (3 круг)	+1 уровень мистического заклинателя; +1 уровень сакрального заклинателя
6	+3	+2	+2	+3		+1 уровень мистического заклинателя; +1 уровень сакрального заклинателя
7	+3	+2	+2	+4	Комбинирование заклинаний (4 круг)	+1 уровень мистического заклинателя; +1 уровень сакрального заклинателя
8	+4	+3	+3	+4		+1 уровень мистического заклинателя; +1 уровень сакрального заклинателя
9	+4	+3	+3	+5	Комбинирование заклинаний (5 круг)	+1 уровень мистического заклинателя; +1 уровень сакрального заклинателя
10	+5	+3	+3	+5	Синтез заклинаний	+1 уровень мистического заклинателя; +1 уровень сакрального заклинателя

Заклинание, подготовленное при помощи этой способности, занимает ячейку на один круг выше обычного. Если заклинание, подготовленное при помощи этой способности, доступно заклинателю и как сакральное, и как мистическое, его нельзя творить как заклинание более низкого круга с помощью этой способности. На 1 уровне теург может подготавливать заклинания 1 круга одного из своих классов в ячейках 2 круга другого своего класса. На каждом нечетном уровне после этого круг заклинаний, на который действует эта способность, повышается, вплоть до максимального 5 круга на 9 уровне (их теургу придется готовить как заклинания 6 круга). Компоненты заклинаний при этом остаются прежними, но само заклинание творится в соответствии с правилами того класса, для которого оно было подготовлено.

Спонтанные заклинатели могут сотворять таким образом только уже подготовленные заклинания класса, подготавливающего чары, даже если это заклинание уже было сотворено. Например, жрец / чародей / теург может использовать эту способность для спонтанного сотворения благословения как одного из чародейских заклинаний 2 круга, но только если персонаж подготовил это благословение как сакральное заклинание 1 круга, и неважно, творил он его в этот день или еще нет.

Синтез заклинаний (Св): На 10 уровне теург получает возможность сотворить два заклинания разных классов одновременно. Оба заклинания должны иметь одинаковое время сотворения. Параметры каждого из заклинаний теург задает независимо. Цель, на которую воздействуют оба заклинания, получает штраф –2 к испытаниям против каждого из них. Сам же теург при этом получает +2 к проверкам УЗ для преодоления УкМ. Теург может использовать эту способность один раз в день.

Хранитель тайн

Хранитель тайн — собиратель древней мудрости. Письменное слово, загадки и мистическое знание — смысл его жизни. Как никто иной, он понимает, что знание есть сила, и с готовностью отвергает мирские богатства и славу ради нового знания. Постоянное самообучение шаг за шагом приближает его к великой цели — интеллектуальному совершенству. Отвергая мимолетные удовольствия и буйство чувств, свойственные окружающим, хранитель тайн посвящает свою жизнь обретению мудрости. В конце концов деньги утекают сквозь пальцы, страсти утихают, плоть увядает, и только сила разума может расти бесконечно.

Престиж-класс хранителя тайн мало что может предложить незаклинателям. Более того, прежде чем стать истинным приверженцем традиций и учений хранителей тайн, персонаж должен изучить несколько заклинаний школы прорицания. Большинство хранителей тайн начинает свой путь в качестве жрецов или волшебников, но взять этот престиж-класс может любой заклинатель, способный творить достаточно широкий спектр заклинаний школы прорицания.

Роль: Жизнь хранителя тайн проходит в учении, исследованиях и длительных экспедициях. Хотя первые два занятия и обеспечивают им в народе репутацию книжных червей, последнее волей-неволей вынуждает искать взаимовыгодного сотрудничества с бывалыми путешественниками и искателями приключений, способными обеспечить безопасность экспедиции и самого ученого в обмен на доступ к его невероятно обширным познаниям и колдовскому искусству. Многие хранители тайн попрекают своих коллег, предпочитающих отсиживаться в уютной тишине храмов и библиотек, указывая на то, что в книгах можно найти лишь устаревшие сведения и что новое знание следует извлекать из окружающего мира самостоятельно. Эти наиболее активные из хранителей тайн нередко присоединяются к группам искателей приключений, считая путешествие лучшим способом пополнить сокровищницу знаний.

Мировоззрение: Большинство хранителей тайн не утруждает себя бессмысленными философскими категориями вроде этики, а потому придерживается нейтральных, нейтральных добрых и нейтральных злых взглядов на мир.

КЗ: d6.

Требования

Чтобы стать хранителем тайн, персонаж должен соответствовать следующим критериям:

Навыки: Два любых Знания по 7 пунктов в каждом.

Черты: Три любые метамагические и/или созидательные черты, а также Эксперт (знание (любое)).

Хранитель тайн

Уровень	БМА	Стойкость	Реакция	Воля	Особенности	Заклинаний в день
1	+0	+0	+0	+1	Секрет	+1 уровень к имеющемуся классу
2	+1	+1	+1	+1	Премудрость	+1 уровень к имеющемуся классу
3	+1	+1	+1	+2	Секрет	+1 уровень к имеющемуся классу
4	+2	+1	+1	+2	Дополнительный язык	+1 уровень к имеющемуся классу
5	+2	+2	+2	+3	Секрет	+1 уровень к имеющемуся классу
6	+3	+2	+2	+3	Великая премудрость	+1 уровень к имеющемуся классу
7	+3	+2	+2	+4	Секрет	+1 уровень к имеющемуся классу
8	+4	+3	+3	+4	Дополнительный язык	+1 уровень к имеющемуся классу
9	+4	+3	+3	+5	Секрет	+1 уровень к имеющемуся классу
10	+5	+3	+3	+5	Истинная премудрость	+1 уровень к имеющемуся классу

Заклинания: Способность творить семь любых заклинаний школы прорицания, одно из которых должно быть не ниже 3 круга.

КЛАССОВЫЕ НАВЫКИ

Классовыми навыками хранителя тайн (и ключевыми характеристиками для этих навыков) являются Дипломатия (Хар), Дрессировка (Хар), Знание (каждая область знаний — отдельный навык) (Инт), Исполнение (Хар), Использование магических устройств (Хар), Колдовство (Инт), Лечение (Мдр), Оценка (Инт) и Языкознание (Инт).

Пункты навыков за уровень: 4 + модификатор Интеллекта.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Ниже перечислены все особенности престиж-класса хранителя тайн.

Ношение брони и обращение с оружием: Хранители тайн не обучаются обращению с оружием и доспехами.

Заклинания в день: На определенных уровнях персонаж получает дополнительные заклинания в день, как если бы он получил уровень в том классе заклинателя, который у него был до взятия престиж-класса. Он не получает иных преимуществ от того класса, кроме дополнительных ячеек заклинаний в день, знания новых чар (для спонтанных заклинателей) и увеличения УЗ. Если у хранителя тайн до получения престиж-класса было несколько классов, дающих доступ к заклинаниям, он должен выбрать, к какому из классов он будет добавлять уровни для определения количества заклинаний в день.

Секрет: На 1 уровне и на каждом втором уровне после этого (3, 5, 7 и 9) хранитель тайн выбирает один открывшийся ему секрет из таблицы секретов хранителя тайн. Чтобы выяснить, какие из этих секретов ему доступны, нужно сложить модификатор Интеллекта хранителя тайн и его уровень. Каждый секрет можно выбрать только один раз.

Премудрость: На 2 уровне хранитель тайн прибавляет половину своего уровня к проверкам любого Знания. Кроме того, Знание для него перестает считаться навыком, требующим обучения. Модификаторы этой особенности складываются с модификаторами эрудиции барда.

Дополнительный язык: Хранитель тайн может выучить любой новый язык на 4 и на 8 уровне.

Великая премудрость (Экс): На 6 уровне хранитель тайн обретает глубочайшее понимание волшебных предметов. Каждый раз, когда хранитель тайн пытается изучить магический предмет и узнать его свойства, он получает бонус +10 (ситуативный) к проверкам Колдовства.

Истинная премудрость (Экс): На 10 уровне знания хранителя тайн становятся поистине обширными. Раз в день он может использовать эту способность, чтобы воспроизвести эффекты заклинания *знание легенд* или *анализ чар*. Если эта способность используется как *знание легенд*, время сотворения равно 1 минуте, вне зависимости от того, сколько информации уже известно об объекте исследования.

Секреты хранителя тайн

Уровень + мод. Инт	Секрет	Эффект
1	Самоучка	4 пункта в умении, в котором у персонажа нет ни одного пункта
2	Тайны телесного здоровья	Дополнительная черта Живучесть
3	Тайны внутренней силы	+2 к испытаниям Воли
4	Тайны жизненных сил	+2 к испытаниям Стойкости
5	Тайны проворства	+2 к испытаниям Реакции
6	Атакующий прием	+1 к атакам
7	Защитный прием	+1 (уклонение) к КБ
8	Прикладное знание	Одна любая черта
9	Мистическое открытие	1 дополнительное заклинание 1 круга*
10	Второе мистическое открытие	1 дополнительное заклинание 2 круга*

* Как если бы оно было получено благодаря высокому значению характеристики.

12 Ведение игры

Бездушная луна сияла над изломанной береговой линией. Ее бледные лучи, казалось, придавали остроту ледяным когтям осеннего ветра. Старый дом возвышался на утесе, словно мрачный маяк, и скрип его трухлявых досок был слышен даже сквозь рокот волн, бьющихся о скалы внизу. В темноте шелестела листва, а за ней скреблось что-то невидимое. Внезапно в одном из окон дома промелькнул свет. В деревне рассказывали, что хозяева этого дома давно мертвы — но это не значило, что они не могли возвратиться.

Одно дело — играть персонажа, отправившегося на поиски приключений, и совсем другое — вести игру. У ведущего куда больше работы, но он может получить совершенно особое удовольствие от создания мира, который могут исследовать его друзья.

Кто же он такой — ведущий?

Рассказчик: В первую очередь ведущий рассказывает историю. Он описывает мир и его обитателей; именно благодаря ведущему игроки взаимодействуют с этим миром. Ведущему необходимо умение связно повествовать о том, что происходит с героями.

Импровизатор: Ведущему приходится много соображать на ходу. Ему предстоит разбираться во всем, что придумают его игроки, справляться со сложными ситуациями и реагировать на действия персонажей достаточно быстро, чтобы темп игры не слишком замедлялся и игроки не скучали. Он все время на сцене, игроки постоянно видят и слышат его выступление.

Арбитр: Ведущий разрешает все спорные вопросы. Все книги с правилами, включая эту, служат его инструментами, но его слово — закон. Ему не следует злоупотреблять этим, раздражая игроков, но и излишняя мягкость тоже мешает. Он должен быть справедлив и последователен в применении правил.

Автор: Ведущий трудится не только во время игровой встречи. Ему приходится заблаговременно продумывать для игры приключения, действующих лиц, особые предметы, заклинания, миры, божеств, чудовищ и все остальное. Он поддерживает развитие сюжета и темп игры.

Игрок: Ведущему в рамках одной-единственной встречи приходится играть множество разных персонажей, и эта игра ничуть не менее значима, чем игра остальных сидящих за столом.

Начало кампании

Прежде чем начинать, вам надо определиться, что у вас будет за игра. Возможно, ваши заметки расползутся по десятку блокнотов. Возможно, вы будете вносить параметры своих персонажей в электронный документ или записывать их на листочках бумаги. А может быть, вы будете просто держать в голове общий план. Но как-то подготовиться к игре вам придется. Некоторые ведущие любят создавать так называемую «песочницу» для игроков, в которой можно идти куда угодно и исследовать что угодно. В этом случае вам важно знать, что и где в этой песочнице находится. Все, что вы подготовите для игры заранее, сбережет вам нервы и время во время игровой встречи. Мало того, предварительная подготовка элементов мира очень способствует его постоянству и связности: для игроков мир сильно теряет в достоверности, если ведущий на прошлой встрече называл трактирщика Радимусом, а сегодня там вдруг оказалась трактирщица Пенелопа. Готовьтесь заранее, чтобы трактирщики у вас не путались, да и все остальное тоже.

Разумеется, в ядре любой кампании лежит приключение — будь то серия заранее продуманных сюжетов или песочница с множеством возможностей и открытым концом. Откуда берутся эти приключения?

Источников два. Либо вы сами придумываете приключение, либо пользуетесь уже опубликованным. У обоих вариантов есть свои достоинства и недостатки, а в течение долгой кампании вы можете как угодно комбинировать эти варианты.

Опубликованные приключения

Опубликованные приключения — ваши лучшие друзья. Ведущему в любом случае приходится уделять время подготовке игры — и если времени у вас мало, вам на помощь придет приключение, придуманное кем-то другим. Изучая, как именно составляются опубликованные приключения, вы будете оттачивать навыки создания своих. Взяв опубликованное приключение, вы по сути передаете всю работу по созданию сюжета и детализации другому автору, что позволяет вам сосредоточиться на самом процессе игры.

Пользуясь уже опубликованным приключением, следует помнить, что его автор не знает ваших игроков так, как их знаете вы. Если ваши игроки — параноики и все время подозревают добрых персонажей ведущего в злых умыслах, то приключение про доброго жреца, который окажется принявшим человеческую форму демоном, этой группе вряд ли подойдет. Не бойтесь вносить изменения в такие приключения в процессе чтениях их перед игрой или прямо во время игры. Если кто-то из игроков написал в предыстории персонажа, что его отца убил вождь орков, а сам он пошел на поиски приключений, чтобы однажды этому орку отомстить — возьмите хобгоблинского вождя из приключения и замените его на орочьего. Подгонка приключения под группу и ее стиль игры — это важная часть работы ведущего, которая может сделать игру куда более увлекательной.

Paizo Publishing предлагает множество отдельных готовых приключений в линейке Pathfinder Modules, а также ежемесячно выпускаемые кампании Pathfinder Adventure Path. Узнать об этих ресурсах больше можно на сайте **paizo.com**.

Создание приключения

Есть множество способов создать приключение. Классический состоит в том, чтобы просто написать все заранее. У него есть огромный недостаток: это уйма работы. Если это приключение собираетесь проводить только вы сами, то вам хватит общих набросков по сюжету, карты того места, где происходят события, блоков параметров и технической информации для сцен — и все. Записывайте только то, что может быть трудно вспомнить во время игры.

Создавая приключение, помните: это не рассказ, не роман и не фильм. Главными героями приключения будут

персонажи игроков, а они при подготовке не присутствуют. Поэтому намечайте сценарий, но не вдавайтесь в мельчайшие детали. Вы можете предполагать, как будут развиваться события, но чем меньше у вас ожиданий по поводу того, что будут делать персонажи игроков, и чем больше вы заготовите деталей мира вокруг них (описаний мест, планов своих персонажей, блоков параметров и так далее), тем лучше вы будете готовы к неожиданностям, когда игроки начнут действовать.

Есть три элемента приключений, которые вам стоит подготовить заранее, чтобы сэкономить время потом: блоки параметров, сцены и сокровища.

БЛОКИ ПАРАМЕТРОВ

Блоки параметров — одна из самых технически сложных частей игры. Они есть у каждого персонажа, каждого чудовища и даже у каждой белки в лесу. К счастью, вам не нужно подготавливать их для каждой белки — только для самых важных персонажей ведущего и чудовищ, с которыми, скорее всего, будут иметь дело герои. В *«Бестиарии»* вы найдете более 300 заранее подготовленных блоков параметров для чудовищ, и это только начало — вы можете с тем же успехом пользоваться блоками параметров из любых иных бестиариев или приключений. Бывает полезно переписать блок параметров на небольшую карточку или в отдельный документ, который вы выведете себе на экран ноутбука во время игры. Такие карточки обычно пригождаются не по одному разу.

Блоки параметров — это краткая версия листа персонажа. Пример такого блока вы найдете на стр. 487 этой книги; список сокращений, используемых в нем, находится на стр. 11–13. Более подробная информация по чтению блоков параметров и примеры того, как они могут выглядеть, есть в *«Бестиарии»*.

СЦЕНЫ

В ядре любого приключения лежат сцены. Сцена — это некое столкновение или происшествие, которое ставит перед персонажами игроков проблему или задачу для решения. Чаще всего это бой с чудовищами или враждебными персонажами ведущего, но есть и немало других вариантов: коридор с ловушками, политические переговоры с подозрительным правителем, опасный переход через непрочный подвесной мост, неловкий спор с дружественным персонажем ведущего, подозревающим, что герой его предал — в общем, что угодно, что создает драматическую ситуацию. Интеллектуальные задачки, эффектное раскрытие характера персонажа, применение навыков персонажа — все это может быть частью сцены.

Однако сложнее всего с точки зрения подготовки боевые сцены.

Подготавливая боевую сцену, вы первым делом решаете, насколько опасным и трудным оно должно получиться, а затем по порядку производите действия, описанные ниже.

Сложность сцены

Сложность	КО равен...
Легкая	СУГ –1
Средняя	СУГ
Серьезная	СУГ +1
Трудная	СУГ +2
Эпическая	СУГ +3

Шаг 1 — определяете СУГ: Определите среднее значение уровня персонажа в группе — вы получите средний уровень группы (сокращенно СУГ). Округлите получившееся число до ближайшего целого (это исключение из общего правила «округлять вниз»). По умолчанию боевые сцены рассчитываются на группу из 4–5 участников. Если у вас в группе шесть и более игроков, добавьте 1 к их СУГ. Если игроков трое или меньше, вычтите 1. Пример: у вас в группе 6 игроков, у двоих из них персонажи 4 уровня, а у четверых — 5 уровня. Их СУГ равен 6 (в сумме у них 28 уровней, делим на 6 игроков, округляем вверх, добавляем 1 к получившемуся результату).

Шаг 2 — определяете КО сцены: Класс опасности (или КО) — это число, отражающие степень опасности чудовища, ловушки или чего-то еще. Сверьтесь с таблицей «Сложность сцены», чтобы определить, какой КО подойдет вашей группе в зависимости от ее СУГ, а также от того, насколько опасным для нее вы хотите сделать это событие.

Шаг 3 — собираете сцену из подходящих элементов: Определите общую сумму опыта за событие по таблице «Опыт за сцену» на стр. 432. При этом у вас получится «бюджет опыта» для события. Любому противнику, ловушке или иной опасности соответствует количество опыта, зависящее от их КО, как указано в таблице. Составляя событие, просто добавляйте в него существ, ловушки и опасности, чтобы суммарный опыт за них не превышал общий бюджет опыта за событие. Обычно имеет смысл начинать с самых опасных угроз (то есть имеющих высокий КО), добавляя мелкие в последнюю очередь.

Предположим, вы составляете для группы из 6 персонажей 8 уровня серьезную боевую сцену с оравой горгулий (каждая из которых имеет КО 4) и их вожаком — каменным великаном (КО 8). СУГ равен 9 — и, согласно таблице «Сложность сцены», серьезным для игроков будет столкновение с КО 10 и с бюджетом в 9 600 опыта (см. таблицу «Опыт за сцену» на стр. 432).

Каменный великан с КО 8 стоит 4 800 опыта, что оставляет вам бюджет в 4 800 опыта на горгулий. У последних КО 4 у каждой, то есть каждая стоит по 1 200 опыта — это значит, что в группу противников вы можете добавить 4 горгульи. Вы вправе вместо этого оставить только трех горгулий, а на оставшиеся 1 200 опыта взять трех небольших земляных элементалей (каждый из них имеет КО 1 и стоит 300 опыта) — прислужников, помогающих каменному великану.

Опыт за сцену

СКО	Общий опыт	Индивидуальный опыт 1–3	4–5	6
⅛	50	15	15	10
⅙	65	20	15	10
¼	100	35	25	15
⅓	135	45	35	25
½	200	65	50	35
1	400	135	100	65
2	600	200	150	100
3	800	265	200	135
4	1 200	400	300	200
5	1 600	535	400	265
6	2 400	800	600	400
7	3 200	1 070	800	535
8	4 800	1 600	1 200	800
9	6 400	2 130	1 600	1 070
10	9 600	3 200	2 400	1 600
11	12 800	4 270	3 200	2 130
12	19 200	6 400	4 800	3 200
13	25 600	8 530	6 400	4 270
14	38 400	12 800	9 600	6 400
15	51 200	17 100	12 800	8 530
16	76 800	25 600	19 200	12 800
17	102 400	34 100	25 600	17 100
18	153 600	51 200	38 400	25 600
19	204 800	68 300	51 200	34 100
20	307 200	102 000	76 800	51 200
21	409 600	137 000	102 400	68 300
22	614 400	205 000	153 600	102 400
23	819 200	273 000	204 800	137 000
24	1 228 800	410 000	307 200	204 800
25	1 638 400	546 000	409 600	273 000

КО для нескольких существ

Количество существ	Общий КО
1 существо	КО
2 существа	КО +2
3 существа	КО +3
4 существа	КО +4
6 существ	КО +5
8 существ	КО +6
12 существ	КО +7
16 существ	КО +8

КО персонажей: Для существ, количество КЗ которых зависит исключительно от уровня их классов, а не от народа или вида (таковы, например, народы, описанные в главе 2), КО для боя подсчитывается чуть иначе, чем для чудовищ и даже чудовищ с уровнями классов. КО существа, имеющего уровни классов персонажей игроков, но не имеющего КЗ от вида или народа, равен его общему уровню классов –1. Если у существа есть только уровни в классах персонажей ведущего (вроде бойца или адепта — см. стр. 480), то его КО равен его общему уровню в классах –2. Если при этом КО получается меньше 1, то каждый шаг после 1 берется из следующей последовательности: ½, ⅓, ¼, ⅙, ⅛.

Сцены с высоким КО: Опыт за сцену с высоким КО можно подсчитывать долго. Если речь идет об одинаковых противниках, то вы вправе объединить их, воспользовавшись таблицей «КО для нескольких существ», получить один суммарный КО за всех и по нему уже определять количество опыта. Например, по этой таблице 4 существа с КО 8 (по 4800 опыта за каждого) приравниваются к существу с КО 12 (19 200 опыта).

Поправки к КО по ситуации: Вы можете менять КО чудовища, добавляя ему КЗ, шаблоны или уровни в классах (как это делать, подробнее описано в *«Бестиарии»*). Также вы можете подкорректировать обстоятельства, в которых чудовище встретится персонажам. Ниже приведены три примера, которые помогут вам освоиться.

Местность, дающая преимущество игрокам: Если чудовище находится в плохих для него условиях (например, йети в жаркой пещере с лавой или огромный дракон в тесной комнате), то у персонажей игроков есть преимущество. При начислении опыта за такую сцену уменьшите его КО на 1.

Местность, дающая преимущество противникам: Обычно чудовищ можно встретить в краях, где они чувствуют себя хозяевами. Встреча с аболетом глубоко под водой не увеличивает его КО — неважно, могут ли при этом персонажи игроков дышать водой.

Но если местность неожиданным образом сильно влияет на ход событий (например, персонажи игроков дерутся с противником, наделенным слепозрением, в зоне, где невозможно зажечь свет), то вы можете, если хотите, увеличить КО такой сцены на 1.

Снаряжение для персонажей ведущего: Вы можете значительно повысить или понизить мощь персонажа ведущего с уровнями класса при помощи снаряжения. Обычную стоимость снаряжения персонажей ведущего вы найдете в главе 14 в таблице «Снаряжение персонажей ведущего» на стр. 486. Если персонаж ведущего, с которым столкнулась группа, не имеет снаряжения, то его КО снижается на 1 (отсутствие снаряжения должно действительно ослаблять такого персонажа).

Если у него есть снаряжение, эквивалентное обычному снаряжению персонажа игрока соответствующего уровня (как показано в таблице «Богатство персонажей в зависимости от уровня» на стр. 433), то его КО повышается на 1.

Будьте осторожны, выдавая персонажу все это снаряжение, особенно на высоких уровнях: это быстро исчерпывает ваш «бюджет» сокровищ в приключении.

Богатство персонажей в зависимости от уровня

Уровень*	Богатство
2	1 000 зм
3	3 000 зм
4	6 000 зм
5	10 500 зм
6	16 000 зм
7	23 500 зм
8	33 000 зм
9	46 000 зм
10	62 000 зм
11	82 000 зм
12	108 000 зм
13	140 000 зм
14	185 000 зм
15	240 000 зм
16	315 000 зм
17	410 000 зм
18	530 000 зм
19	685 000 зм
20	880 000 зм

* Для персонажа игрока 1 уровня см. таблицу «Стартовое богатство персонажа» на стр. 154 в главе 6.

Стоимость добычи за сцену

СУГ	Темп игры: Медленный	Средний	Быстрый
1	170 зм	260 зм	400 зм
2	350 зм	550 зм	800 зм
3	550 зм	800 зм	1 200 зм
4	750 зм	1 150 зм	1 700 зм
5	1 000 зм	1 550 зм	2 300 зм
6	1 350 зм	2 000 зм	3 000 зм
7	1 750 зм	2 600 зм	3 900 зм
8	2 200 зм	3 350 зм	5 000 зм
9	2 850 зм	4 250 зм	6 400 зм
10	3 650 зм	5 450 зм	8 200 зм
11	4 650 зм	7 000 зм	10 500 зм
12	6 000 зм	9 000 зм	13 500 зм
13	7 750 зм	11 600 зм	17 500 зм
14	10 000 зм	15 000 зм	22 000 зм
15	13 000 зм	19 500 зм	29 000 зм
16	16 500 зм	25 000 зм	38 000 зм
17	22 000 зм	32 000 зм	48 000 зм
18	28 000 зм	41 000 зм	62 000 зм
19	35 000 зм	53 000 зм	79 000 зм
20	44 000 зм	67 000 зм	100 000 зм

Начисление опыта

В ролевой игре Pathfinder персонажи становятся сильнее, побеждая чудовищ, справляясь с препятствиями и завершая приключения. За это они получают пункты опыта. Вы можете начислять опыт сразу после преодоления каждого препятствия, но зачастую это выбивает из игрового процесса. Лучше распределять его в конце игровой встречи. Если кто-то, набрав опыта, перейдет при этом на следующий уровень, он не будет всех отвлекать во время встречи, внося поправки в лист своего персонажа, а сделает это между встречами. Ведите учет КО всех чудовищ, ловушек, препятствий и прочих трудностей, с которыми справляются персонажи игроков. В конце каждой встречи начисляйте опыт всем участвовавшим в деле героям. Опыт за каждый бой, ловушку или иное достижение не зависит от уровня группы. Но обычно нет смысла начислять опыт за КО, который ниже СУГ на 10 и более. Ситуации, которые решались полностью с помощью ролевого элемента игры, обычно имеют КО, равный СУГ (но особенно легкие или особенно сложные случаи могут иметь более низкий или высокий КО).

Существует два способа начисления опыта. Один из них точнее, но вам может понадобиться калькулятор. Второй проще, но менее точный.

Точное начисление опыта: По окончании игровой встречи возьмите список всех КО всех задач, успешно решенных группой, и посмотрите в таблице «Опыт за сцену», в колонке «Общий опыт», сколько опыта ей полагается за каждый КО. Сложите опыт за все КО и разделите получившееся число на количество персонажей. У вас получится количество опыта, которое должен получить каждый из них.

Приблизительное начисление опыта: Сложите числа из колонки «Индивидуальный опыт» в таблице «Опыт за сцену» для группы соответствующего размера. В данном случае всё посчитали за вас — вам надо только сложить опыт за отдельные КО и начислить его каждому персонажу игрока.

Опыт за достижения: Вы можете начислять дополнительный опыт, когда персонажи завершают какую-то важную часть сюжета или добиваются невероятного результата. Обычно такой опыт выдается в количестве, равном опыту за два КО, соответствующих СУГ группы. За особенно длинные или сложные сюжеты вознаграждение может быть и больше — это решает ведущий.

Добыча

Как правило, чем выше уровни персонажей игроков, тем герои богаче. В ролевой игре Pathfinder по умолчанию предполагается, что персонажи примерно одного уровня имеют сопоставимое количество волшебных предметов и иных сокровищ. Поскольку основным источником дохода для них служит добыча, полученная в приключениях, ведущему важно продуманно располагать сокровища на пути героев.

Для упрощения учета количество денег и вещей, которые находят искатели приключений, зависит от КО

задач, которые они решают. Чем выше КО, тем более богатого вознаграждения следует ожидать.

В таблице «Стоимость добычи за сцену» на стр. 433 указаны ориентировочные суммы, которыми могут располагать (как в деньгах, так и в снаряжении) персонажи определенных уровней. Эта таблица рассчитана на «среднее» фэнтези; в «низком» фэнтези персонажи могут быть вдвое беднее, в «высоком» — вдвое богаче. Как правило, часть добытых сокровищ так или иначе теряется либо расходуется (например, свитки и зелья) в процессе приключений, а наименее интересная для героев часть — продается за полцены, чтобы купить что-то другое.

При помощи таблицы «Богатство персонажей в зависимости от уровня» на стр. 433 можно также определить стоимость снаряжения персонажей, начинающих приключение с уровня выше первого, — например, для нового персонажа, созданного взамен погибшего. При этом нельзя тратить на одну вещь больше половины всех своих денег. Обычно рекомендуется, чтобы персонажи, начинающие с уровнем выше первого, тратили примерно 25% своих денег на оружие, 25% на доспехи и иные средства защиты, 25% на прочие волшебные предметы, 15% на расходники вроде зелий, свитков или жезлов, а 10% — на немагическое снаряжение либо оставляли их в виде монет. На практике персонажи разных типов будут сдвигать распределение для этого «обычно» в разные стороны — например, мистический заклинатель не тратит почти ничего на оружие, но возьмет больше прочих волшебных предметов и расходников.

В таблице «Стоимость добычи за сцену» на стр. 433 указано, сколько добычи должен получать персонаж игрока после типичной сцены или иного события, в зависимости от своего уровня и темпа повествования (медленный, средний или быстрый). Легкие сцены должны давать добычу на 1 уровень ниже, чем СУГ; серьезные, трудные и эпические — на 1, 2 и 3 уровня выше соответственно. Если вы играете в низкое фэнтези, разделите эти числа на два; если в высокое, удвойте.

Бои против других персонажей обычно втрое доходнее боев с чудовищами — ведь на персонажах есть снаряжение. Это можно компенсировать, разбавив приключение боями, где добычи почти или совсем не будет. Животные, растения, конструкции, неразумная нежить, жижи и ловушки — прекрасные варианты для сцен, в которых добычи не предвидится. С другой стороны, если персонажи очень долго воюют с противниками, у которых нет или почти нет сокровищ, дайте им шанс обзавестись сокровищами чуть позже, чтобы компенсировать нехватку добычи. Желательно, чтобы в руки героев не попадали волшебные предметы стоимостью, превышающей половину бюджета персонажа. Ведущему стоит позаботиться об этом перед тем, как давать группе волшебные сокровища.

ГРУДА СОКРОВИЩ

Порой бывает достаточно сказать игрокам, что их персонажи нашли драгоценных камней на 5 000 зм и ювелирных изделий на 10 000 зм, но штрихи и детали делают игру ярче. Когда сокровища обретают форму и цвет, это не только оживляет игровой мир, но и может привести к новым приключениям. Ниже приведены способы, которыми вы сможете случайным образом определять, какие сокровища попались персонажам. Хотя для многих вещей указана конкретная стоимость, ведущий может ее менять, как сочтет нужным. Обычно проще всего начинать заполнение сокровищницы с волшебных предметов — можно даже выбирать их случайно, пользуясь таблицами из главы 15. Как только основная часть сокровищницы будет распределена, все прочее можно будет оставить в виде монет или немагических вещей, стоимость которых определяет ведущий.

Монеты: Монеты бывают медные, серебряные, золотые и платиновые. Серебряные и золотые используются чаще всего, но вы можете менять пропорции как вам нужно. Курс монет приведен в начале главы 6.

Драгоценные камни: Вы можете вводить в игру камни любой стоимости, однако помните, что некоторые из них обычно намного дороже других. Ориентируйтесь на приведенную ниже классификацию камней, когда наполняете ими сундуки для сокровищ.

Дешевые поделочные камни (10 зм): Агат, азурит, бирюза, голубой кварц, жемчуг (мелкий речной), гематит, лазурит, малахит, обсидиан, родохрозит, тигровый глаз.

Дорогие поделочные камни (50 зм): Гелиотроп, горный хрусталь, кварц (розовый или дымчатый), оникс, перидот, сард, сардоникс, сердолик, халцедон, хризопраз, циркон, цитрин, яшма.

Полудрагоценные камни (100 зм): Аметист, гагат, гранат (красный или зеленый), жадеит, жемчуг (белый, золотой, розовый или серебристый), коралл, турмалин, хризоберилл, шпинель (красная, зеленая или коричневая), янтарь.

Драгоценные камни (500 зм): Аквамарин, александрит, гранат (фиолетовый), жемчуг (черный), шпинель (синяя), топаз (золотой).

Редкие драгоценные камни (1 000 зм): Звездный сапфир (голубой или черный), изумруд, корунд (огненный или пурпурный), опал (белый, черный или огненный), голубой сапфир.

Редчайшие драгоценные камни (5 000 зм и более): Алмаз, гиацинт, изумруд (особенно яркий и прозрачный), рубин.

Немагические сокровища: В эту весьма широкую категорию входят ювелирные украшения, дорогая одежда, алхимические вещества, искусно сделанные вещи, мешки и ящики с товарами и многое другое. В отличие от драгоценных камней, у многих из этих предметов есть определенная в таблицах стоимость — но вы всегда можете ее увеличить, украсив предмет инкрустацией,

позолотой или чем-нибудь еще либо переведя его в категорию искусно сделанных. Новых свойств предметы от этого не обретают — украшенный изумрудами искусно сделанный скимитар из холодного железа может стоить 40 000 зм, но в бою он столь же эффективен, как просто искусно сделанный скимитар из холодного железа, стоящий 330 зм. Ниже вы найдете несколько примеров немагических сокровищ и их стоимости.

Предмет искусства (100 зм и более): Большинство предметов искусства — картин, скульптур, художественных книг, красивой одежды и т. д., — если только они не сделаны из драгоценных материалов, ценится за качество работы. Часто такие предметы неудобны для транспортировки или легко повреждаются, что делает их добычу и вынос из подземелий отдельным приключением.

Бижутерия (50 зм): В эту категорию попадают сравнительно небольшие ювелирные поделки — кольца, браслеты и серьги из таких материалов, как латунь, бронза, медь, слоновая кость или экзотическое дерево, иногда инкрустированные маленькими или дефектными камнями.

Ювелирные украшения (100–500 зм): Большая часть ювелирных украшений делается из серебра, золота, жадеита или кораллов, нередко с полудрагоценными или небольшими драгоценными камнями. Кроме колец, браслетов и серег, встречаются такие ювелирные украшения, как броши, ожерелья и декоративные нарукавники.

Дорогие ювелирные украшения (500 зм и более): Настоящие драгоценные украшения делаются из золота, мифрала, платины и иных редких металлов. Они бывают всех тех же типов, что и просто ювелирные украшения, но к ним добавляются короны, скипетры и иные крупные вещи.

Искусно сделанные вещи (100–300 зм): В эту категорию входит искусно сделанное оружие, доспехи и рабочие инструменты — их описания и стоимость вы найдете в главе 6.

Полезное снаряжение (менее 1 000 зм): В главе 6 перечислено много обычных предметов и алхимических субстанций, которые можно поместить в сокровищницу. Изрядная часть из них легко транспортируется и стоит немалых денег. Замки, символы религий, подзорные трубы, бутылки с вином и расшитая одежда могут стать сокровищами. Это относится и к товарам: к примеру, 10 фунтов шафрана стоят 150 зм.

Карты сокровищ и другая информация: Такие вещи, как карты, ведущие к кладам, документы на дома и корабли, списки информаторов или членов гильдий, тоже могут обнаружиться среди сокровищ. Они стоят столько, сколько решит ведущий, и эти предметы зачастую могут послужить завязкой для новых приключений.

Волшебные предметы: Разумеется, найти волшебный предмет — большая радость для искателя приключений. Хотя при выборе предмета для добычи ведущему следует быть осмотрительным, игроки чаще всего предпочитают именно находить волшебные предметы, а не покупать их на рынке — так что нет ничего дурного в том, чтобы подкидывать в виде добычи именно такие предметы, которые пригодятся героям. В главе 15 приведен обширный список волшебных предметов (с указанием их стоимости).

Хотя обычно ведущему стоит заранее подумать о том, как именно доставшийся игрокам волшебный предмет повлияет на дальнейшую кампанию, порой бывает довольно весело определять волшебные предметы в сокровищнице случайным образом. Для этого ведущий вычитает из общей суммы сокровищ среднюю стоимость предмета выбранной им категории (согласно таблице ниже), а потом бросает кости и сверяется с соответствующей колонкой таблицы «Случайные волшебные предметы» на стр. 493 в главе 15, чтобы определить, что же герои обнаружили в сокровищнице. Но будьте с этим аккуратны! Везение или невезение слишком легко может утопить вашу игру в сокровищах — или наоборот, сделать ее слишком скудной на ценную добычу. Здесь как нигде потребуется здравый смысл ведущего.

Категория волшебных предметов	Средняя стоимость
Предмет малой силы	1 000 зм
Предмет средней силы	10 000 зм
Предмет великой силы	40 000 зм

Подготовка к игре

Работа ведущего начинается задолго до игровой встречи, ведь к ней вам придется подготовиться. Вам нужно прочитать приключение, по которому вы собираетесь вести группу (или самому его придумать и записать), подготовить рисунки или тексты, которые вы будете показывать или раздавать игрокам, организовать пространство для приема гостей и т. д. Вам также предстоит перед игровой встречей отвечать на различные вопросы остальных участников. Лучше всего это делать по электронной почте, поскольку это позволяет вам задокументировать свои ответы, а также не забыть и не потерять потом важную информацию о кампании (см. врезку «Журнал кампании», стр. 437). Вы будете помогать игрокам повышать уровень персонажей, отвечать на вопросы по использованию правил, черт и заклинаний из дополнительных источников, а также предоставлять игрокам дополнительную информацию об игровом мире.

К примеру, один из персонажей игроков ищет свою потерянную сестру, много лет назад похищенную гильдией воров. Вы можете во время игры подкидывать информацию о ее возможном местонахождении, но есть вероятность, что ваш игрок захочет, чтобы его персонаж самостоятельно занялся расследованием ситуации в местных трущобах или в городских архивах. Такое

расследование может проходить между встречами. Подобные личные задачи могут служить для игроков прекрасным способом проработать и развить персонажа, но во время общей встречи они могут мешать другим игрокам. Если у вас нет времени работать с игроками поодиночке и вживую, такие побочные приключения лучше проводить по электронной почте.

Вам также придется проверять, все ли игроки могут явиться на встречу — и если не все, то решать, отменять ли ее или нет. Когда половина группы вдруг не может прийти — это невероятно неудобно, особенно если кому-то из остальных далеко ехать. В случае отсутствия одного игрока решите, как поступать с его персонажем. Будет ли им играть кто-то другой? Получит ли он при этом опыт? А долю в добыче?

Обустройте место для игры. Если вы планируете играть долго, заранее подумайте, куда участники смогут сходить пообедать, а если вы собираетесь их кормить, то также подготовьте все до начала игры. Во многих группах задачи по обеспечению процесса распределяются между игроками. Даже если встречи проходят дома у ведущего, игроки сами покупают питье и еду. Не забывайте про здравый смысл: лимонад и чипсы на весь день — это просто и вкусно, но довольно вредно для организма! Даже если игра проходит не у вас дома, это не снимает с вас ответственность. Ведущий — это сила, организующая игровую встречу, словно вечеринку, и если он не позаботится об организационном вопросе, может пострадать и сама игра.

Во время игры

Большая часть этой книги посвящена правилам, при помощи которых разрешаются внутриигровые ситуации. Но бывает масса иных проблем, с которыми ведущему предстоит что-то делать как можно быстрее, пока они не испортили игру. Ниже приведено несколько распространенных приемов, позволяющих разобраться с самыми разными осложнениями.

Жульничество: Мы все знаем, что жульничать нехорошо. Но ведя игру, вы неизбежно столкнетесь с ситуациями, когда небольшое жульничество поможет вам сделать игру лучше — мы предпочитаем называть это не не жульничеством, а «подтасовкой». Хотя по возможности этого лучше избегать, в своем игровом мире хозяин все-таки вы, а не игральные кости. Ведущий должен быть справедливым и беспристрастным, и теоретически использование игральных костей должно этому способствовать. Многие игроки не вполне доверяют ведущим, предпочитая полагаться на кость как гарантированно бесстрастного арбитра. Но нет ничего хорошего в том, что один неудачный бросок может развалить всю кампанию или привести к смерти персонажа, несмотря на старания игрока.

Вы также не обязаны точно следовать заранее подготовленному описанию сюжета или сцены. Творчество здесь вполне уместно, особенно если к необходимости его применять привела какая-то ваша ошибка. Например, вы можете запланировать бой с волками-оборотнями и в последний момент обнаружить, что ни у кого из героев нет серебряного оружия, так что победить противника они не могут. В таком случае вполне можно подтасовать результат и объявить, что на этих конкретных оборотней обычное оружие действует, или в последний момент ввести для спасения персонажей городскую стражу, вооруженную серебряными стрелами. Пока вы не злоупотребляете такими приемами, они могут даже помочь в развитии сюжета. Пусть стража сначала спасет героев, а затем в качестве платы за помощь предложит им выполнить некое поручение.

Божественное вмешательство: То, что в искусствоведении называется *deus ex machina* — «бог из машины». Это прием, при использовании которого для спасения героев в сюжете появляется нечто неожиданное, разрешающее проблему (пусть и довольно неудовлетворительным образом) и обесценивающее значимость действий персонажей. Даже у великих авторов в историях периодически проскакивает *deus ex machina,* так что не бойтесь применять этот прием в качестве последнего средства. Городская стража с серебряным оружием, спасающая героев от оборотней из предыдущего примера, — прекрасный пример *deus ex machina,* но ту же роль может сыграть и буквальное «божественное вмешательство». Иногда случается так, что персонажи игроков сталкиваются с неразрешимой ситуацией, а вы корректируете расклад таким образом, чтобы они все-таки смогли из нее выкрутиться — возможно после того, как кто-то из героев вознесет мольбу о помощи к своему божеству-покровителю.

Если хотите, вы можете установить в начале кампании официальное ограничение на божественные вмешательства. Скажите игрокам, что каждый из них имеет право определенное количество раз (вероятнее всего, один) обратиться к божеству за помощью. После этого персонаж может в любой момент применить божественное вмешательство, чтобы спасти себя или группу — например, отменить какой-то неотвратимо смертельный эффект или найти выход из безнадежной ситуации. Ведущий полностью определяет, как именно срабатывает такое вмешательство. С помощью него герои не должны обходить события сюжета, с которыми, как вы знаете, они вполне могут справиться сами. Если персонаж игрока запросит божественное вмешательство в такой ситуации, просто скажите ему, что его просьба отклонена и что он может повторить попытку в другой раз, когда это будет нужнее.

Действуйте по обстоятельствам: Слово ведущего — закон превыше правил игры. Именно его трактовка правил действует в ходе его кампании. В дебрях игровой

механики легко застрять, и игре совершенно не идет на пользу, когда игроки с ведущим подолгу спорят о тонкостях интерпретации правил. Когда возникают разночтения, прислушивайтесь к игрокам и принимайте решение как можно быстрее, чтобы разрешить ситуацию. Если вы сами плохо знакомы с правилом, о котором идет речь, вы можете просто согласиться с мнением игрока, но сразу скажите, что почитаете подробнее после игры и к следующей встрече вынесете официальное решение. Вы также можете сами принять любое решение по поводу того, как и что работает, чтобы поскорее продолжить игру прямо сейчас — вне зависимости от аргументации игроков. Но даже в таких случаях найдите после игровой встречи время и посмотрите, как именно правило описано в книге. Возможно, ваше решение было крайне неудачным или несправедливым и стоит извиниться перед игроками на следующей встрече.

Есть одно простое правило, которым можно пользоваться в любых неочевидных ситуациях. Это правило «действия по обстоятельствам»: вы можете учесть любые необычные обстоятельства, дав персонажу +2 или –2 к результату броска кости, если лучшего решения у вас нет. Например, персонаж, пытающийся сбить с ног железного голема в комнате с намагниченным полом получает «по обстоятельствам» +2 к этому боевому маневру, поскольку такой пол притягивает голема.

Гибель героя: Неудачи или ошибки рано или поздно приводят к тому, что кто-то из персонажей игроков гибнет. Некоторые эффекты, вроде окаменения, паралича, магического сна или шока, также могут надолго вывести его из строя, так что приведенные ниже советы пригодятся и для таких случаев.

Когда умирает герой, игрок больше не может участвовать в событиях (если только у персонажа не было соратника или иного подобного персонажа ведущего, за которого он теперь может поиграть). Ему приходится тихо сидеть за столом, наблюдая, как остальные развлекаются. В некоторых случаях все это временно — персонажа могут воскресить, окаменение или паралич снять и т. д. Но в любом случае, когда игрок выпадает из процесса, потому что его персонаж неспособен действовать, у ведущего появляется дополнительная проблема.

Когда подобное происходит, просто продолжайте игру и постарайтесь как можно быстрее разобраться с текущим событием или боем, чтобы у других игроков появилась возможность заняться своим павшим союзником. Если его невозможно воскресить быстро и группе надо добираться до города, чтобы заплатить там за воскрешение, не задерживайте их бродячими чудовищами. Пусть игрок побыстрее вновь присоединится к процессу. Смерть героя также может быть подходящим моментом для того, чтобы закончить игровую встречу, чтобы потом разбираться с его воскрешением по электронной почте.

Журнал кампании

Всем ведущим следует вести журнал событий кампании. Это может быть простая папка с листочками, подшивка, файл на компьютере, ноутбуке или планшете — что угодно, лишь бы там можно было делать заметки. Отмечайте свои идеи и мысли по поводу приключения, как только они приходят — до, во время и после игровой встречи. Со временем этот журнал будет разрастаться. Периодически стоит делать резервную копию такого журнала — лучше всего копировать его на компьютер и на отдельный диск или фотографировать/сканировать тексты и складывать их в отдельное место. Обидно бывает потерять записи за три года игры только потому, что сломался винчестер или с пачкой бумаг что-то стряслось.

Если игрок предпочтет не воскрешать старого персонажа, а создать нового — пусть займется этим сразу, не отходя от стола. Как минимум, ему при этом не будет скучно: создание нового персонажа — увлекательное занятие, а вы в это время будете заниматься остальными. Как только он создаст нового персонажа, сделайте для всех перерыв на 5–10 минут, а сами обсудите с этим игроком его нового героя и придумайте способ ввести его в группу по возможности быстро и гладко.

Еще один возможный побочный эффект от смерти персонажа — внезапное обогащение остальных членов группы. Если они просто поделят между собой его снаряжение или продадут его, то получат экипировку гораздо лучшую, чем обычно бывает у персонажей их уровня. Если вас это не беспокоит, то позаботьтесь хотя бы о том, чтобы снаряжение присоединившегося к ним персонажа не отставало от остальной группы. Зачастую гораздо проще сделать так, чтобы снаряжение прежнего персонажа ушло вместе с ним — было похоронено или отослано родственникам. Иногда бывает удобно ввести нового персонажа в качестве пленника, которого группа как раз освободила — и которому могут дать снаряжение погибшего до конца приключения. Это решение не всегда подходит, но таким образом проще держать под контролем благосостояние группы, пока новый персонаж не продаст часть старых вещей, чтобы купить новые. В таких случаях вы можете позволить ему получить полную стоимость своих прежних вещей, иначе его новый персонаж окажется снаряжен вдвое хуже, чем положено.

Броски костей: Некоторые ведущие предпочитают бросать кости, не скрывая результаты от игроков. Другие отгораживаются экраном, чтобы игроки не могли видеть, что выпало, — так проще в случае чего подтасовать результаты. У обоих способов есть достоинства и недостатки, так что выбирайте по вкусу или сочетайте их. Однако в некоторых случаях вы не должны допускать, чтобы игроки знали, что выпало на игральных костях. Например, лучше скрыть результат броска, если персонажи

проходят испытания против эффектов, о которых не знают, таких как болезнь или медленно действующий яд.

Проблемное поведение игроков: Если вы играете достаточно долго, то рано или поздно столкнетесь с игроком, который мешает и вам, и другим, — это неизбежный риск любого совместного времяпрепровождения. До некоторой степени вы можете положиться в решении этой проблемы на группу, но иногда приходится действовать самому и просить этого человека прекратить неподобающее поведение. Если вежливые просьбы не помогают, не бойтесь потребовать, чтобы он ушел с игровой встречи. Если перессорились несколько игроков, закончите встречу раньше времени. Пусть остынут и объяснятся друг с другом вне игры.

Как создавать кампанию

Итак, вы подготовили для группы одно-два приключения. Их, разумеется, можно проводить по отдельности. Можно даже для каждого создавать новых персонажей. Но по умолчанию в ролевой игре Pathfinder предполагается, что одни и те же персонажи проходят приключение за приключением, набирая опыт и сокровища.

Что же происходит между приключениями? Каков мир, в котором они происходят? Кто там живет и чем занимаются персонажи ведущего, которые не участвуют в приключениях? Из ответов на эти вопросы рождается игровой мир. А определенная последовательность приключений для группы в игровом мире называется кампанией.

Существует множество опубликованных игровых миров. Обычно для игры по правилам Pathfinder используются книги серии *Pathfinder Campaign Setting*, но вам совершенно необязательно ограничиваться только ими. Множество издательств публикует свои игровые миры, и вы можете использовать миры, предназначенные для игр по другим правилам, или же создавать миры по мотивам книг или фильмов. Для некоторых самой любимой частью работы ведущего становится именно создание собственного игрового мира.

Создание кампании очень похоже на создание мира. Это грандиозный труд, особенно когда вы осознаете, сколько всего надо знать и учитывать при работе. Если у вас в мире несколько лун, что представляют собой приливы и отливы? Если у вашего континента необычная форма, то как это влияет на розу ветров? Какие места окажутся пустынями, а какие — болотами? Не многовато ли

рек? Как повлияет на местных варваров с их шаманизмом соседство с технологически продвинутой культурой? Есть ли у вас в мире шоколад, кофе, авокадо? Какая гора в вашем мире самая высокая — и почему? Водятся ли у вас в мире лосось и форель, а если нет, то что вместо них едят медведи? Если у вас в мире есть аналог Японии, то нужно ли вам осваивать японский, чтобы подбирать имена для персонажей из тех краев? Есть ли у вас в мире порох и если нет, то почему? Является ли внутреннее ядро вашей планеты жидким? Если нет, то как это повлияет на ее магнитосферу — будет ли у такой планеты привычный нам северный полюс? Если ваша планета вдвое меньше Земли, то сколько на ней весит длинный меч? А что, если ваш мир имеет форму не шара, а бублика?

По этим вопросам легко догадаться, что обычно проще делать свой первый мир похожим на земной. Второй же совет по созданию мира — не детализировать все сразу. Обычно достаточно оставаться на шаг впереди своих игроков. Если вы знаете, что в первом приключении они отправятся в покинутый форт, то надо продумать область в пяти милях вокруг форта и, возможно, ту маленькую деревеньку, в которой герои начинают свое путешествие. Если вы знаете, что во втором приключении группа посетит полную призраков шахту в горах, то, пока они в форте, самое время придумать, с чем можно встретиться по дороге от той самой первой деревни до предгорий на востоке, где находится шахта. Вы при этом постепенно заполняете местность тем, что пригождается вам для приключений прямо сейчас, — и при этом бережете свою голову.

А как же удовольствие от подробного расписывания всего игрового мира? Это совершенно отдельная игра, и в нее можно отлично играть вне встреч с остальными участниками. Между встречами ведущий придумывает города и народы, храмы, подземелья и чудовищ — все, что ему угодно!

В *Pathfinder Gamemastery Guide* вы найдете целый ряд советов и инструментов для создания собственного игрового мира, а последняя часть этой главы будет посвящена другим вещам. Выше были предложены лишь темы для размышления о задачах, которые вы будете решать, строя свой мир. Но по этим вопросам уже понятно, с чего начинать.

ПОВСЕДНЕВНЫЕ РАСХОДЫ

Основной источник дохода искателя приключений — сокровища, и покупает он в основном инструменты и вещи, которые помогают ему в приключениях: реагенты для заклинаний, оружие, волшебные предметы, зелья и т. д. А что насчет еды? Платы за жилье? Налогов? Взяток? Случайных покупок? Разумеется, вы можете подробно учитывать это все во время игры, но каждый раз высчитывать плату за комнату, воду или вход в город скучно и утомительно. Если вам это неинтересно, вы можете просто игнорировать эти мелкие расходы. При чуть более реалистичном подходе персонажи игроков регулярно тратят определенную сумму на проживание. В начале каждого внутриигрового месяца каждый персонаж должен заплатить сумму, соответствующему стилю жизни, который он собирается вести. Если ему не хватает денег на желаемое, ему следует спуститься на более низкий уровень, который он может себе позволить.

Нищета (0 зм / месяц): У персонажа нет дома, он живет на улице или в дикой местности. Ему необходимо вести учет любых покупок, а чтобы прокормить себя, ему надо применять навык Выживания или воровать.

Бедность (3 зм / месяц): Персонаж живет у родителей или в общих комнатах таверны — это уровень жизни большинства неквалифицированных работников и простолюдинов. Такому персонажу необязательно вести учет расходов на еду или мелкие расходы, если они обходятся менее чем в 1 см.

Средний уровень (10 зм / месяц): Персонаж живет в собственной квартире или собственном доме — это уровень жизни большинства квалифицированных ремесленников или бойцов. Он может найти у себя дома в течение 1d10 минут любой немагический предмет стоимостью до 1 зм, и ему необязательно вести учет еды или мелких расходов, если они обходятся менее чем в 1 зм.

Богатство (100 зм / месяц): Персонаж живет в большом доме или дорогих комнатах гостиницы. Он может найти у себя дома в течение 1d10 минут любой немагический предмет стоимостью до 5 зм, и ему необязательно вести учет еды или мелких расходов, если они обходятся менее чем в 10 зм.

Роскошь (1 000 зм / месяц): Пперсонаж живет в поместье, замке или ином роскошном месте. Так обычно живут аристократы. Он может «найти» у себя дома в течение 1d10 минут любой немагический предмет стоимостью до 25 зм, и ему необязательно вести учет еды или покупок, если они не дороже 100 зм.

ПЕРСОНАЖИ-ЧУДОВИЩА

С самого начала решите, много ли у вас в мире экзотических народов. Ролевая игра Pathfinder по умолчанию предполагает, что все персонажи игроков и большая часть цивилизованных персонажей ведущего принадлежат к одному из семи народов, описанных в главе 2. Вы можете сузить этот список: возможно, у вас в мире живут только люди, а возможно — пара народов из главы 2 встречается столь редко, что стали почти легендой. В таких случаях скажите игрокам, что их выбор ограничен. С другой стороны, ваш мир может быть гораздо более богат на экзотику, чем предполагаемый по умолчанию. В этом случае вы можете разрешить игрокам создавать героев — представителей народов, которых нет

Другие народы

Только опытным ведущим стоит позволять игрокам создавать персонажей из народов, не входящих в список в главе 2. Но если вы хотите поэкспериментировать, хорошими вариантами народов для игры будут следующие народы из «Бестиария», достаточно схожие по силе с описанными в главе 2.

- Аасимар
- Гоблин
- Кобольд
- Козявка
- Мерфолк
- Орк
- Тифлинг
- Тэнгу
- Хобгоблин

Существуют и более могущественные народы — обычно с КЗ народа, очень высокими характеристиками, сильными естественными атаками и другими необычными способностями. Представители этих народов предназначены для того, чтобы служить чудовищами-противниками, и не очень подходят в качестве персонажей игроков, но если вы разрешаете игрокам выбирать в качестве героев таких существ, то оказавшихся в одной группе с ними персонажей основных семи народов лучше сразу же наделять 2 уровнем.

- Багбер
- Боггард
- Гнолл
- Двергар
- Дроу
- Людоящер
- Морлок
- Свирфнеблин
- Темный проныра

в главе 2.Вы найдете несколько подходящих вариантов в *«Бестиарии»*, но стоит иметь в виду, что большая часть из них заметно сильнее, чем народы из главы 2. Для большинства кампаний не подойдут народы, у которых есть КЗ народа, — они слишком сильны. В стандартной ситуации в одной группе должны оказаться персонажи, примерно сопоставимые по силе, и ориентироваться при этом лучше на количество КЗ народа (а не на его КО). Игрокам, желающим в такой компании играть представителей основных народов, стоит начинать с более высоким уровнем, чтобы их количество КЗ соответствовало самому высокому количеству КЗ персонажей-чудовищ в группе.

Завершение кампании

В ролевой игре Pathfinder 20 уровень — это вершина могущества, достижимого для смертных. Но это не значит, что любая ваша кампания должна продолжаться до тех пор, пока герои не достигнут 20 уровня. Если только вы не проводите кампанию с открытым концом, в ходе которой персонажи игроков сами ставят цели и задают темп, вам стоит заранее выбрать уровень, на котором ваша история закончится. Обсудите это с игроками — им обычно не все равно, с каким уровнем начинать и с каким заканчивать. Вы можете также увеличивать или уменьшать длительность кампании, выбрав медленный или быстрый темп набора опыта. Если вы собираетесь закончить кампанию на уровне ниже 20, выберите такой, чтобы его достижение ощущалось как значимое. Обычно нечетные уровни подходят для этого лучше, чем четные: большинство заклинателей на этих уровнях получают новый круг чар. Подходят также уровни, кратные пяти, — это последние уровни перед получением еще одной атаки за БМА. Хороший вариант — остановиться на уровне 9, поскольку на этом уровне персонажи получают ряд выдающихся способностей — вроде боевого вдохновения у барда, невосприимчивости к ядам у друида, третьего дара наследия у чародея, а также таких важных заклинаний, как *телепортация* и *возвращение к жизни*. Подойдет также и уровень 13 — на нем появляются такие выдающиеся способности, как устойчивость к магии у монаха, а также заклинания *воскрешение*, *высшая телепортация* и *ограниченное желание*. Установленное ограничение уровня ниже 20 всегда можно потом снять. Если вы захотите играть дольше, чем планировали изначально, персонажи ваших игроков смогут продолжать получать уровни и новые способности. Поскольку классы, приведенные в главе 3, не включают правил для игры после 20 уровня, вам как ведущему понадобится тщательный расчет, если вы хотите закончить кампанию ровно на уровне 20 — до того, как персонажи наберут достаточно опыта, чтобы перейти на уровень 21.

После 20 уровня

Хотя в главе 3 ничего не говорится о жизни после 20 уровня, вы все же можете, если хотите, продолжить игру до 21 уровня и далее. Правила для игры на эпических уровнях вы можете найти в ряде материалов, совместимых с ролевой игрой Pathfinder, хотя обычно их применение сопряжено с неожиданными проблемами. Например, если в вашем мире самые страшные чудовища и злодеи могут быть достойными противниками для группы 20 уровня, то с кем будут воевать персонажи эпического уровня? Вам может понадобиться новый игровой мир с другими землями, планетами или измерениями, чтобы персонажам выше 20 уровня там было не скучно. Подробное описание такого мира — это большая работа.

Возможно, Paizo Publishing когда-нибудь выпустит правила специально для такого типа игры, но если вы хотите поиграть эпическими персонажами прямо сейчас и не пользоваться посторонними материалами, то вам могут пригодиться приведенные ниже рекомендации. Для серьезной игры на эпических уровнях этих

советов не хватит, но они могут помочь доиграть кампанию, если она вдруг не завершилась к 23–24 уровням. Опираясь на них, вы также можете создать сверхсильного противника для группы 20 уровня.

Опыт: Для достижения каждого уровня после 20 персонажу нужно вдвое больше опыта, чем для предыдущего. Так, при среднем темпе получения опыта персонажу 20 уровня нужно 2 100 000 опыта, чтобы получить 21, так как для перехода с 19 на 20 уровень ему нужно было 1 050 000 опыта. Далее ему нужно будет 4 200 000 опыта, чтобы получить 22 уровень, 8 400 000, чтобы получить 23 уровень, — и т. д.

Способности персонажа: Количество КЗ, БМА и модификаторы к испытаниям после 20 уровня продолжают расти с той же скоростью, что и раньше у этого класса. Ни один персонаж не может получить благодаря высокому БМА больше четырех атак в раунд. Помните также, что разрыв между высокими и низкими базовыми модификаторами к испытаниям со временем только растет, и после 20 уровня это становится очень заметно, так что перед персонажами все время будет стоять задача прикрыть свои слабые стороны. Классовые способности с постоянным темпом прироста (СУ варвара, дополнительные черты и мастерство владения оружием у воина, сокрушение зла у паладина или атака исподтишка у плута) продолжают расти с той же скоростью.

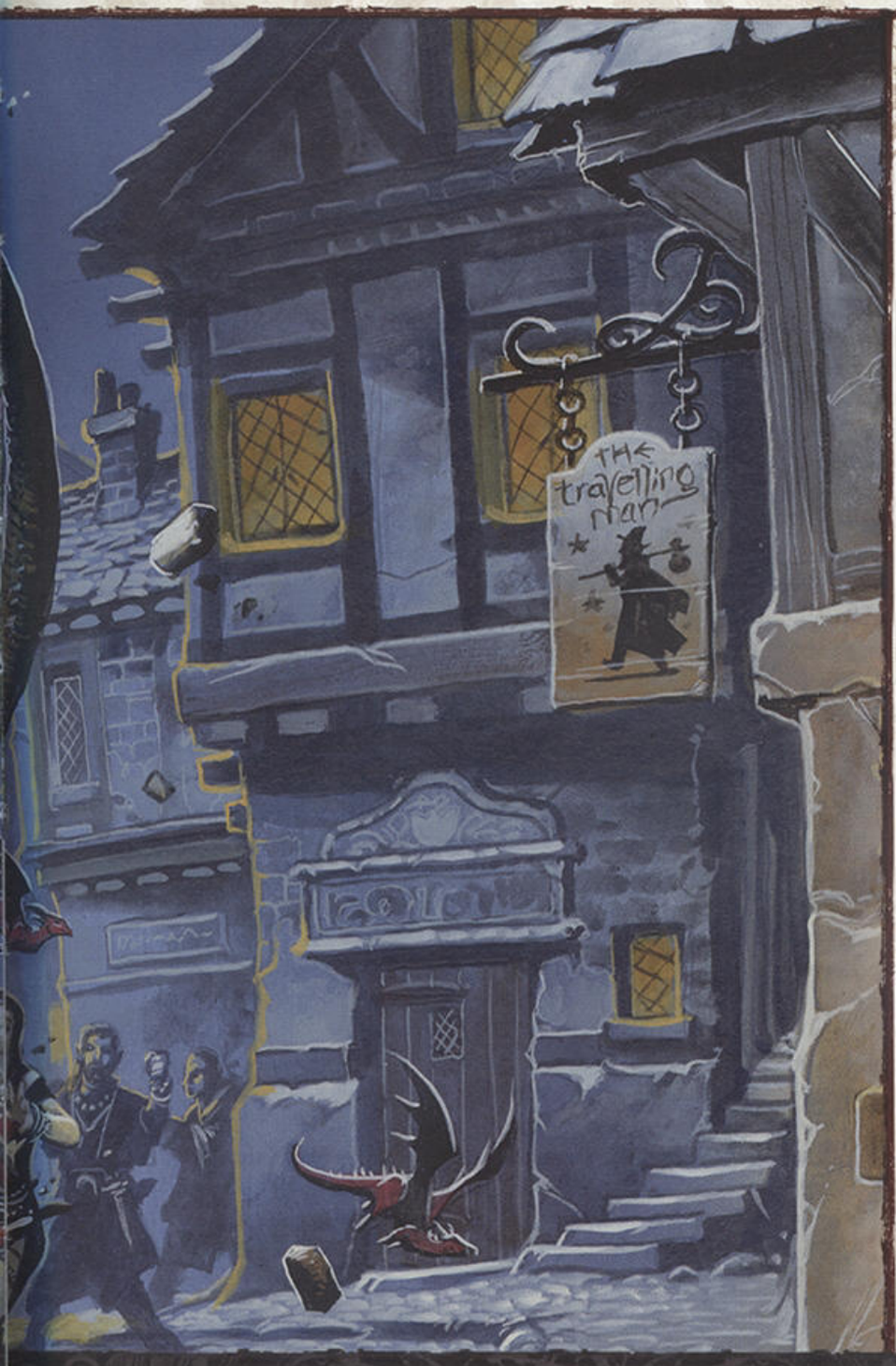
Заклинания: Уровень заклинателя (УЗ) растет после 20 уровня по обычным правилам. На каждом нечетном уровне заклинатель получает одну ячейку нового круга заклинаний на 1 уровень выше прежнего максимального — в дополнение к обычному лимиту чар 20 уровня. Эти ячейки можно применять для подготовки или сотворения заклинаний, измененных метамагически, или просто более низкого круга. На каждом четном уровне заклинатель получает дополнительные ячейки, суммарным кругом равные самому высокому доступному ему кругу заклинаний. Он может как угодно распределить их по доступным ему кругам. Например, волшебник 21 уровня получает одну ячейку 10 круга, в которой он может подготовить любое заклинание от 1 до 9 круга или измененное метамагией заклинание с суммарным кругом до 10 (например, длительный *призыв чудовища IX* или быструю *дезинтеграцию*). На 22 уровне он получает 10 пунктов ячеек на распределение: например, он может получить возможность творить еще 10 заклинаний 1 круга в день, или 2 заклинания 5 круга в день, или одно 7 круга и одно 3 круга, или одно 10 круга. На 23 уровне он получает одну ячейку 11 круга и т. д.

Заклинатели с ограниченным количеством известных им чар (вроде бардов и чародеев) имеют право отказаться от этих дополнительных ячеек или дополнительных «пунктов ячеек», а вместо этого добавить к списку известных еще два заклинания любого доступного им круга.

Для классов, получающих заклинания с меньшей скоростью (вроде паладинов и следопытов), вы можете подкорректировать эти правила получения дополнительных ячеек.

Мультикласс / престиж-класс: Самый простой способ продолжать играть после 20 уровня — это просто взять уровень в любом другом классе, включая престиж-класс, по обычным правилам. При этом 20 уровень станет пределом для прогресса в одном классе, но не для уровня персонажа.

13 Окружающий м



Перепуганный наемник выбрался из люка на улицу и едва успел крикнуть прохожим: «Бегите!», как за его спиной взорвалась решетка люка, а с ней и сама улица. Грязный отъюг с ревом проломился сквозь слишком узкий для него лаз, расшвыривая повозки, камни и зевак. В толпе поднялась паника. Лорд Ваштен, глядя на этот хаос с безопасной террасы на крыше гостиницы, скорбно покачал головой и повернулся к свой почтенной гостье, графине Лианне:

— Именно это мне и не нравится в искателях приключений. Вечно они притаскивают проблемы из канализации к приличным людям!

Приключения персонажей могут происходить где угодно — от безжизненной пустыни до полного ловушек подземелья. В этой главе вы найдете правила, с помощью которых ведущий может описывать разные области игрового мира. Эта глава включает в себя сведения о подземельях, ловушках, различных типах местности и природных опасностях.

ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Из всех мест, куда может отправиться искатель приключений, подземелья — самые опасные. Лабиринты, полные ловушек, голодных чудовищ и бесценных сокровищ, становятся настоящим испытанием для героев. Приведенные ниже правила по подземельям применимы к любым помещениям, от остова погибшего корабля до системы пещер.

ВИДЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ

Четыре основных вида подземелий различаются по функциям. Многие подземелья так или иначе сочетают эти функции; некоторые старые подземелья используются разными существами для разных целей.

Руины: Прежние обитатели давно покинули эти развалины — частично или полностью. Теперь они стали домом для кого-то или чего-то еще. Многие подземные существа устраивают логова в таких заброшенных местах. Ловушки в руинах, как правило, давно не работают, зато бродячих чудовищ там сколько угодно.

Обитаемое помещение: Эта разновидность подземелий до сих пор населена — чаще всего разумными существами, хотя и необязательно первоначальными строителями этого места. Обитаемым «подземельем» считается дом, крепость, храм, работающая шахта, тюрьма и т. д. В таких местах встречаются посты и патрули организованной охраны, а ловушки и чудовища находятся под контролем местных обитателей. В них обычно есть мебель и украшения, припасы и удобные для его жителей проходы. У местных жителей, как правило, имеется налаженная система связи, и они всегда следят за входом.

Некоторые подземелья могут быть частично обитаемы, а частично — в руинах. В таких случаях живут в них обычно не первоначальные создатели, а группа иных разумных существ, устроившая там базу или логово.

Хранилище: Иногда лучший способ что-то сохранить — спрятать под землей. В сердце подземелья, окруженные ловушками, охраняемые стражами и прочными стенами, могут находиться легендарные сокровища, проклятая реликвия или тело некогда близкого кому-то существа. Хранилища — тип подземелий, где чаще всего можно наткнуться на ловушки и реже — на чудовищ. Обычно в этих подземельях уделяют больше внимания практичности, чем внешнему виду, но иногда (как правило, это характерно для усыпальниц) там встречаются украшения в виде статуй или росписи на стенах. Иногда, однако, в хранилище или склепе создаются условия для проживания существ-стражей. В этом случае перед строителями подземелья стоит задача каким-то образом обеспечить хранителям доступ к пище, воде и свежему воздуху. Чаще всего для этого используется магия, но иногда хозяева заселяют хранилище стражами-нежитью, ведь мертвые не нуждаются ни в пище, ни в отдыхе. Другим решением проблемы могут быть магические ловушки, которые, срабатывая, призывают чудовищ с иных планов и возвращают их домой после выполнения задачи.

Система природных пещер: В таких подземельях может обитать множество разнообразных чудовищ. Обычно системы пещер образуются естественным образом и соединяются друг с другом извилистыми тоннелями: они не упорядочены, не структурированы и ничем не украшены. Поскольку эти подземелья не были созданы разумными существами, в пещерах практически не встречаются ловушки (и даже двери). В пещерах пышно разрастаются грибы всех видов и оттенков, образуя порой целые леса и ковры. В таких зарослях нередко рыщут подземные хищники, надеясь полакомиться безобидными существами, питающимися грибами. Некоторые виды плесени испускают слабый свет, тем самым создавая низкий уровень освещенности в залах и туннелях. Также возможно, что где-то в пещерах некогда жил некий маг, сотворивший заклинание *дневной свет* или что-то подобное. Такие условия вполне подходят для жизни некоторых не нуждающихся в солнечном свете растений и грибов. Нередко природные пещеры соединяются с другими подземельями. Например, шахта дварфов может выходить в сеть вулканических тоннелей. Пещеры также могут связывать два разных подземелья, выступая в роли подземной дороги.

ЧТО МОЖНО ВСТРЕТИТЬ В ПОДЗЕМЕЛЬЯХ

Ниже перечисляются типичные элементы разных подземелий.

СТЕНЫ

Коридоры и комнаты подземелья может разделять каменная кладка — стены из положенных друг на друга камней, иногда (но не всегда) скрепленных раствором. Подземелья также могут быть вырублены прямо в скале — в этом случае их стены обычно довольно грубо сделаны. Также встречаются стены естественных пещер. Стены трудно ломать, хотя по ним обычно сравнительно просто лазать.

Каменная кладка: Чаще всего стены в подземелье сложены из ровных блоков камня и в толщину достигают не менее 1 фута. Они заглушают почти все звуки, за исключением самых громких. Чтобы взобраться по каменной кладке, нужно пройти проверку лазания со СЛ 20.

Хорошая каменная кладка: Некоторые стены сложены лучше других — их элементы точнее подогнаны, в них меньше щелей; они также могут быть покрыты штукатуркой. В последнем случае их нередко украшают фресками, барельефами и иными произведениями искусства. Такие стены

Стены

Тип стены	Средняя толщина	СЛ ломания	Твердость	Пункты прочности*	СЛ Лазания
Каменная кладка	1 фут	35	8	90	20
Хорошая каменная кладка	1 фут	35	8	90	25
Усиленная кладка	1 фут	45	8	180	20
Обработанный камень	3 фута	50	8	540	25
Необработанный камень	5 футов	65	8	900	15
Железная	3 дюйма	30	10	90	25
Бумажная	Ничтожная	1	—	1	30
Деревянная	6 дюймов	20	5	60	21
Заколдованная**	—	+20	×2	×2***	—

* За секцию 10×10 футов.

** Применимо к стенам любого типа.

*** Или +50, смотря что выше.

проломить не труднее, чем обычную каменную кладку, но лазать по ним непросто (СЛ 25).

Усиленная кладка: У таких стен обычно есть железная арматура. Это не влияет на твердость самой стены, но удваивает ее пункты прочности, а также увеличивает на 10 СЛ проверки Силы для ломания.

Обработанный камень: Обычно эти стены появляются, когда кто-то прокладывает проход в твердой горной породе. Их грубая поверхность часто испещрена мелкими щербинками и трещинами, в которых растут мхи и лишайники, а также обитают летучие мыши, насекомые и змеи. Если такая стена разделяет помещения в подземелье, то ее толщина редко бывает меньше 3 футов — более тонкие перегородки могут обрушиться под весом каменных сводов. Лазание по стене из обработанного камня требует проверки со СЛ 25.

Необработанный камень: Стены из необработанного камня зачастую бывают неровными. Обычно поверхность этих стен гладкая на ощупь, но покрыта множеством выступов и впадин, расположенных на разной высоте. Кроме того, необработанный камень часто оказывается мокрым или как минимум влажным, поскольку природные пещеры, как правило, образуются путем вымывания горных пород. Если такая стена разделяет помещения, то толщина камня между ними обычно составляет хотя бы 5 футов. Чтобы взобраться по такой стене, нужно успешно пройти проверку Лазания со СЛ 15.

Железные стены: Железные стены в подземельях обычно защищают помещения, имеющие особое значение: например сокровищницы.

Бумажные стены: Бумажные ширмы ограничивают видимость, но редко препятствуют движению персонажей.

Деревянные стены: Из дерева обычно возводят новые постройки в древних подземельях, сооружая загоны для животных, кладовые и временные жилища или попросту разбивая одно просторное помещение на несколько небольших.

Заколдованные стены: Они намного прочнее обычных. У них больше пунктов прочности, и их тяжелее сломать. Обычно магия удваивает твердость и прочность стены, а также добавляет 20 к СЛ ее ломания. Такая стена также получает возможность проходить испытания против опасных для нее заклинаний. Ее модификатор для испытаний равен 2 + ½ УЗ магии, поддерживающей стену. Создание такой стены требует черты Создание волшебных вещиц и затрат ресурсов на 1 500 зм за каждую секцию стены 10×10 футов.

Стены с бойницами: Бойницы можно проделать в стенах из самого разного материала, но обычно это каменная кладка, необработанный камень или дерево. Такая стена позволяет обороняющимся стрелять по атакующим с безопасной позиции. Стрелки за бойницами получают надежное укрытие, дающее +8 к КБ, +4 к испытаниям Реакции и аналог классовой способности уклонение+.

Полы

Как и стены, полы в подземельях бывают разные.

Плиты: Как и каменная кладка стен, эти полы сделаны из подогнанных друг к другу блоков. Как правило, такие полы покрыты трещинами, в которых скапливается влага и растет плесень. Порой между плитами текут мелкие ручейки или образуются небольшие лужицы. Плиты встречаются в подземельях чаще всего.

Неровные плиты: Иногда плиты так сильно разрушаются под действием времени, что идущее по ним существо при попытке совершить атаку с разбега должно пройти проверку Акробатики со СЛ 10; в случае провала оно теряет возможность двигаться в этом раунде. Такие полы встречаются довольно редко.

Грубый камень: Такие полы довольно неровны и обычно покрыты щебенкой, грязью и прочим мусором. Для того чтобы совершить атаку с разбега на таком полу, персонаж должен сначала пройти проверку Акробатики со СЛ 10. В случае провала он все еще в состоянии действовать, но не может атаковать с разбега в этом раунде.

Небольшой завал: На полу валяется много мусора — камни, палки, обломки предметов. Все это увеличивает СЛ проверок Акробатики на 2.

Большой завал: Пол так засыпан мусором, что каждая его клетка при перемещении считается за две. СЛ проверок

Акробатики в таких местах увеличивается на 5, а Скрытности — на 2.

Гладкие каменные полы: Ровные, а иногда даже отполированные полы встречаются в подземельях, созданных умелыми и аккуратными строителями.

Природные каменные полы: Пол в природных пещерах такой же неровный, как и стены. Здесь редко можно встретить сколько-нибудь протяженный участок ровной поверхности. В некоторых местах перепады высоты невелики: перемещаться по ним не сложнее, чем по лестнице. Иногда полы резко переходят в обрывы или уступы высотой в несколько футов — в таких случаях, чтобы продолжить двигаться вперед, персонажам потребуется совершить проверку Лазания. Если героям не удалось найти хорошо проложенный и размеченный путь, каждая клетка перемещения считается за две, а СЛ проверок Акробатики в таких местах увеличивается на 5. Вне проторенных троп невозможно бегать и совершать атаки с разбега.

Скользкие поверхности: Вода, лед, слизь или кровь могут сделать любой из описанных здесь типов поверхностей еще менее надежным. СЛ проверок Акробатики на скользких полах возрастает на 5.

Решетки: Решетки часто встраивают над ямой или иным помещением под полом. Обычно решетки делают из железа, но для особо крупных может использоваться окованное дерево. У них часто есть петли, позволяющие поднять их, чтобы пройти вниз. Такие решетки могут быть снабжены замком, как любая дверь. Иногда их закрепляют намертво. У обычной железной решетки в один дюйм толщиной 25 пунктов прочности, твердость 10 и СЛ 27 для проверок Силы при попытках сломать или вырвать ее.

Уступы: Позволяют существам передвигаться над обрывами. Достаточно часто уступы располагаются вокруг глубоких ям, вдоль русел подземных рек, образуют галереи на стенах просторных помещений или укрытия, в которых могут расположиться лучники. Передвижение по карнизам (уступы шириной менее 12 дюймов) требует проверки Акробатики. В случае провала персонаж срывается вниз. Иногда уступы снабжены перилами, в этом случае персонажи при передвижении получают бонус +5 (ситуативный) к проверкам Акробатики. Находящиеся рядом с перилами получают бонус +2 (ситуативный) к ЗБМ от попыток сбросить их тараном с уступа.

Кроме того, по краям уступы могут быть защищены невысокими — в 2–3 фута — парапетами (особенно если они сделаны для лучников, обстреливающих врагов сверху). Эти укрепления предоставляют укрытие от врагов, находящихся по другую сторону, на расстоянии вплоть до 30 футов, но только до тех пор, пока защищающиеся располагаются к ним ближе, чем нападающие.

Прозрачный пол: Делается из прочного стекла или магических материалов (либо посредством заклинания *силовая стена*). Сквозь него можно беспрепятственно смотреть. Иногда такие полы выстраивают над аренами, проломом с лавой, логовами монстров или пыточными камерами. Сквозь них обороняющие могут увидеть, если кто-то чужой вторгся на ту сторону.

Двигающиеся полы: Существуют особые виды полов, сконструированные подобно горизонтальным скользящим дверям, которые, отодвигаясь, открывают то, что скрыто под ними. Обычно они перемещаются настолько медленно, что любой, кто стоит сверху, может отпрыгнуть в сторону, чтобы не упасть в образовавшийся провал. Если же пол уходит из-под ног персонажа внезапно, герой запросто может провалиться вниз и, в зависимости от того, что скрывала под собой плита, оказаться в яме с шипами, чане с кипящим маслом или бассейне с акулами. В этом случае двигающийся пол будет еще и ловушкой.

Полы-ловушки: Иногда в пол встраивают ловушки. Достаточно лишь надавить на плиту с определенной силой или потянуть за рычаг, и из-под пола под ногами начнут выстреливать шипы, извергаться потоки пламени и пара, или сам он накренится, сбрасывая персонажей в пропасть. Эти опасные ловушки иногда устанавливают на аренах для того, чтобы сделать битвы более кровавыми и зрелищными. Такие полы конструируются по тем же правилам, что и прочие ловушки.

ДВЕРИ

Двери в подземельях сами по себе могут быть источником опасности или проблем. Есть три основных типа дверей: деревянные, каменные и железные.

Деревянные двери: Такие двери встречаются чаще всего. Их изготавливают из добротных досок, скрепленных гвоздями и иногда обитых железом для прочности. Они бывают разного качества: простые, добротные и укрепленные. Простые двери (СЛ выламывания 15) не рассчитаны на то, чтобы кого-то задержать. Добротные двери (СЛ выламывания 18) хоть и попрочнее, но тоже не готовы сдерживать натиск. Укрепленные двери (СЛ выламывания 25) окованы железом и могут стать серьезной преградой. Держатся такие двери на железных петлях и обычно открываются за ручку-кольцо. В обитаемых подземельях за такими дверями следят, запирают и отпирают, не оставляют их заклиненными.

Каменные двери: Обычно створки этих массивных, вырезанных из цельных кусков камня дверей крепятся в проеме с помощью осей, но дварфы и другие искусные мастера умеют изготавливать петли, способные выдержать их вес. Именно этот тип дверей чаще всего используют в качестве потайных, поскольку их сложно отличить от окружающих каменных стен. Кроме того, эти двери служат прочной преградой, не пропускающей посторонних к чему-то важному. Они обычно снабжены замками или засовами.

Железные двери: Легко ржавеющие, но прочные железные двери обычно крепятся в проеме с помощью петель, подобно деревянным. За исключением заколдованных, эти

Двери

Тип двери	Средняя толщина	Твердость	Пункты прочности	СЛ выламывания: Если заклинило	СЛ выламывания: Если заперто
Простая деревянная	1 дюйм	5	10	13	15
Добротная деревянная	1,5 дюйма	5	15	16	18
Укрепленная деревянная	2 дюйма	5	20	23	25
Каменная	4 дюйма	8	60	28	28
Железная	2 дюйма	10	60	28	28
Опускная решетка, деревянная	3 дюйма	5	30	25*	25*
Опускная решетка, железная	2 дюйма	10	60	25*	25*
Замок	—	15	30	—	—
Петля	—	10	30	—	—

*** СЛ подъема. При выламывании используйте СЛ для соответствующего типа двери.**

двери наиболее прочны. Они обычно снабжены замками или засовами.

Выламывание дверей: Двери в подземельях запирают, защищают ловушками, баррикадируют, магически запечатывают или просто заклинивают. Даже самые слабые персонажи рано или поздно смогут снести дверь с петель с помощью тяжелого инструмента вроде кувалды, к тому же целый ряд заклинаний и волшебных предметов позволяет проникнуть за запертую дверь. Если персонажи попытаются выломать дверь дробящим или режущим оружием, используйте значения прочности и твердости дверей из таблицы «Двери». Определяя СЛ выламывания двери, пользуйтесь следующими рекомендациями:

СЛ 10 или ниже: Эту дверь может выломать кто угодно.
СЛ 11–15: Сильный персонаж может выломать такую дверь с первой попытки, а обычный человек — если повезет.
СЛ 16–20: С этой дверью справится любой, если потратит достаточно времени.
СЛ 21–25: С этой дверью справится только очень сильный персонаж, и то вряд ли с первой попытки.
СЛ 26 и выше: Против этой двери какие-то шансы есть только у чрезвычайно сильного персонажа.

Замки: Двери в подземельях часто бывают заперты, и тут оказывается очень кстати навык Механика. Замки обычно встраиваются в дверь с противоположного петлям торца или по центру.

В случае врезных замков дверь запирается с помощью стального стержня, который входит в специальный паз в дверном каркасе, или с помощью крупного железного или деревянного засова, находящегося на другой стороне двери. Навесные замки чаще всего продеваются в два кольца, одно из которых закреплено на двери, а другое на стене. Бывают и более сложные замки с секретом или с шифром — обычно врезные. Поскольку такие замки дорогие и сложные, они устанавливаются только на самые надежные двери (железные, каменные или укрепленные деревянные).

СЛ проверки механики при взломе замков чаще всего варьируется от 20 до 30, хотя встречаются как более простые, так и более сложные устройства. Дверь может запираться на несколько замков, и тогда каждый придется открывать отдельно. В некоторые из них могут быть встроены ловушки, которые обычно представляют собой смазанную ядом иглу, впивающуюся в палец взломщика.

Выломать замок бывает проще, чем разносить саму дверь. Если персонаж бьет по замку оружием, то считайте, что у обычного замка твердость 15 и 30 пунктов прочности. Врезной замок атаковать таким образом невозможно. В обитаемом подземелье обычно к каждому замку можно найти ключи. Однако бывают замки, открывающиеся не ключом, а нажатием на рычаги в правильной комбинации или активацией определенных символов на двери.

Заклинившие двери: В подземельях часто бывает сыро, и двери, особенно деревянные, может заклинивать. Исходите из того, что заклиненными окажутся примерно

10% деревянных дверей и 5% прочих. Если подземелье покинуто очень давно, увеличьте эту вероятность вдвое (до 20 и 10% соответственно).

Двери с засовом: Когда персонажи пытаются выбить дверь с засовом, качество засова важнее, чем материал самой двери. Если засов деревянный, дверь можно выломать, успешно пройдя проверку Силы со СЛ 25, а если железный — то со СЛ 30. Персонажи могут вместо этого попробовать разрушить саму дверь, оставив засов висеть в пустом проеме.

Магические печати: Заклинания вроде *мистического замка* могут мешать открывать двери. Дверь с колдовским замком считается запертой, даже если на ней физически нет замка. Чтобы ее открыть, нужно заклинание *стук*, *рассеивание магии* или успешная проверка Силы.

Петли: У большинства дверей (за исключением скользящих) есть петли. У скользящих обычно вместо этого есть рельсы, по которым они могут сдвигаться в сторону.

Обычные петли: Делаются из металла и крепят дверь одним краем к проему. Помните, что дверь открывается в ту сторону, с которой у нее находятся петли. Так, если петли на стороне подошедших персонажей, то и открывается дверь на них. В этом случае при успешной проверке Механики персонажи могут разобрать петли по одной. Обычно СЛ такой задачи равна 20, потому что большая часть петель в подземельях оказывается проржавевшей или заклинившей. Разрушить петлю гораздо сложнее: обычно у нее твердость 10 и 30 пунктов прочности. СЛ выламывания петли такая же, как выламывания самой двери.

Встроенные в стену петли: Сделать такие петли гораздо сложнее, чем обычные, и пользуются ими только весьма умелые строители. Эти петли вмонтированы в стену и позволяют открывать дверь в любом направлении. До таких петель нельзя добраться, чтобы разобрать их, если только персонажи не решат ломать дверной каркас или стену целиком. Встроенные петли обычно встречаются у каменных дверей, но иногда — и у деревянных, и у железных.

Дверные оси: Это не петли, а стержни, закрепленные в углублениях на верхнем и нижнем торцах двери и входящие в пазы в стене. Они позволяют двери вращаться. Дверные оси довольно просты в изготовлении, и в отличие от петель, их нельзя разобрать. В основном оси используются при установке потайных дверей, поскольку петли привлекают внимание. Недостаток их состоит в том, что дверь при этом вращается вокруг центральной оси и все, кто оказываются шире ее половины, вынуждены в нее не проходить, а протискиваться. Чаще всего такие двери делают как можно более широкими (что компенсирует описанный выше недостаток). В качестве материала используют камень. Иногда стержень смещают в одну сторону и делают в этой части дверь толще, чем с другой стороны, — такая дверь открывается почти как обычная, на петлях. В основном оси используются при установке потайных дверей, поскольку петли привлекают внимание. Оси также позволяют сделать потайную дверь из предметов мебели вроде стеллажей.

Потайные двери: То, что на первый взгляд кажется неприметным участком стены (а иногда — пола или потолка), книжным шкафом, камином или даже фонтаном, может оказаться потайной дверью в секретный ход или комнату. Чтобы найти такую дверь, нужно тщательно обыскать область, в которой она находится, и пройти проверку Внимания (СЛ проверки обычно составляет от 20 до 30, если дверь очень хорошо спрятана). Многие потайные двери снабжены особым открывающим механизмом наподобие спрятанных рычагов или нажимных плит. Иногда такие двери сажают на петли, подобно обычным, но чаще всего в их конструкции используют оси, лебедки или салазки, что позволяет им вращаться, уходить в стены, пол или даже потолок, а иногда — опускаться подобно подвесным мостам крепостей. Потайные двери можно разместить на уровне пола или на высоте потолка — так их сложнее заметить и открыть. У волшебников и чародеев есть заклинание *эфирная дверь*, с помощью которого они могут создать потайную дверь только для себя.

Заколдованные двери: Дверь, на которую наложено заклятие, способна, например, заговорить с подошедшими; она может быть защищена от повреждений, иметь повышенную твердость или большую прочность, а также высокие модификаторы к испытаниям против *дезинтеграции* и иных заклинаний. Она также может вести вовсе не в соседнее помещение, а куда-нибудь очень далеко, даже на другой план. Для открывания некоторых заколдованных дверей могут требоваться пароли или особые ключи.

Опускные решетки: Этот особый тип дверей изготавливается из железных прутьев или обитых полосами металла толстых деревянных шестов, закрепленных в потолочных нишах над арками. В некоторых случаях опускные решетки делают более прочными за счет поперечных перекладин. Зачастую эти двери снабжены лебедочным механизмом, что позволяет быстро опустить решетку, а прутья имеют острые наконечники внизу, чтобы никто не пытался поднырнуть. Опущенная решетка обычно защелкивается (кроме самых крупных, которые и так никто не поднимет). Для того чтобы поднять обычную решетку, нужно пройти проверку Силы со СЛ 25.

Стены, двери и магия обнаружения

Каменные и металлические стены, а также железные двери препятствуют действию заклинаний обнаружения или определения (например, *определение мировоззрения (зло)*). Толщина дверей из дерева и камня, как и деревянных стен, как правило, недостаточна, чтобы препятствовать этой магии. Потайная каменная дверь, равная по толщине окружающим ее стенам (как минимум в 1 фут толщиной), также блокирует действие таких заклинаний.

ЛЕСТНИЦЫ

Лестницы служат самым распространенным способом перехода с одного уровня подземелья на другой. Обычно для перемещения по ним вниз или вверх не требуется проверок, но бегать по ним нельзя. СЛ проверок Акробатики, совершаемых на лестницах, возрастает на 4. Особо крутые лестницы считаются участками пересеченной местности.

ОБВАЛЫ (КО 8)

Обвалы — серьезная опасность в пещерах и туннелях. Даже если попавшие под обвал не будут раздавлены насмерть падающими камнями, они могут оказаться погребены под завалом или отрезаны от выхода.

Обвал полностью засыпает любого, кто находится в центре рушащейся области, а отдельные обломки и куски наносят урон всем на периферии. Центральная зона обвала коридора в подземелье обычно имеет радиус 15 футов, а периферия — ширину еще 10 футов вокруг нее. Готовый обвалиться потолок можно заметить, пройдя проверку Знания (инженерное дело) со СЛ 20 или Ремесла (каменщик) со СЛ 20. Помните, что проверки Ремесла не требуют изучения навыка. Дварф может пройти эту проверку, когда оказывается в 10 футах от опасного потолка.

Потолок может обрушиться в случае сильного удара или сотрясения. Персонаж также может вызвать обвал, например разрушив половину колонн, поддерживающих своды пещеры.

Персонажи в центральной зоне обвала получают 8d6 урона или вдвое меньше, если успешно проходят испытание Реакции со СЛ 15. После этого они считаются заваленными. Персонажи на периферии обвала получают 3d6 урона или избегают его, успешно пройдя испытание Реакции со СЛ 15. Если они провалят это испытание, то также считаются заваленными.

Заваленный персонаж получает 1d6 несмертельного урона в минуту. Если он теряет сознание, то должен один раз в минуту проходить проверку Выносливости со СЛ 15. После провала он получает 1d6 смертельного урона в минуту, пока его не вытащат или он не умрет. Те, кто не завален, могут попытаться освободить своих товарищей. За одну минуту персонаж, используя только собственные руки, может убрать камни общим весом до пятикратного своего предела тяжелой нагрузки. На каждый участок 5×5 футов приходится 1 тонна камней (2 000 фунтов). При наличии инструмента вроде лопаты, кирки или ломика завал разбирается вдвое быстрее. Сам заваленный может попытаться выбраться, пройдя проверку Силы со СЛ 25.

ГРИБЫ, ПЛЕСЕНЬ И СЛИЗЬ

Самые темные и сырые закоулки подземелий заполнены зарослями всевозможных грибов и лишайников. Опасные разновидности грибов и слизи обладают своими КО. Совладав с ними, герои получают опыт так же, как если бы они справились с ловушкой. С точки зрения заклинаний и подобных эффектов все виды слизи, грибов и лишайников считаются растениями.

Есть разновидность безвредной блестящей слизи, тонким слоем покрывающей почти любой предмет, оставленный в сырости и темноте. Она отвратительна на вид и ощупь, но не представляет опасности. После того как герои это поймут, они, скорее всего, перестанут обращать на него внимание.

Темные, сырые и прохладные места изобилуют лишайниками и плесенью. Некоторые безопасны, как и описанная выше слизь, зато другие могут представлять собой серьезную угрозу. В большинстве подземелий можно встретить огромное разнообразие шляпочников, пылевиков, плесени и дрожжевых грибков, а также множество вариантов шаровидных, нитевидных или стелющихся по поверхности грибов. Большая часть их безвредна, а некоторые даже съедобны (пусть и не слишком вкусны).

Бурая плесень (КО 2): Бурая плесень вытягивает тепло из всего, что находится поблизости. Обычно она растет колониями диаметром 5 футов, и ее присутствие можно определить по неестественно низкой температуре в радиусе 30 футов от нее. Живые существа, оказавшиеся в пределах 5 футов от бурой плесени, каждый раунд получают 3d6 несмертельного урона холодом. Если в радиусе 5 футов

от колонии плесени появится открытое пламя, она тут же увеличится вдвое. Урон холодом (например, от заклинания *конус холода*) мгновенно ее уничтожает.

Зеленая слизь (КО 4): Этот подвид слизи довольно опасен. При соприкосновении она растворяет плоть и иную органику (например, древесину, пеньку и кожу), а также способна разъесть металл. Ярко-зеленые липкие пятна слизи покрывают влажные поверхности и разрастаются, поглощая органику. Почуяв поблизости движение (и чаще всего — пищу), комки слизи срываются вниз со стен и потолков. Лужа зеленой слизи диаметром 5 футов наносит 1d6 урона Выносливости в раунд, поглощая плоть жертвы. В течение раунда после начала контакта слизь еще можно соскрести (использованный инструмент приходит в негодность). В случае промедления пораженную часть тела придется либо прижечь, либо подморозить, либо отрезать (что наносит жертве дополнительный урон). Лужу слизи можно уничтожить огнем, холодом, солнечным светом или заклинанием *исцеление от болезней*. Зеленая слизь не вредит камню, но наносит 2d6 урона в раунд дереву и металлу (игнорируя при этом твердость металла, но не дерева).

Светящийся гриб: Этот странный вид подземных грибов источает блеклое фиолетовое сияние, по яркости подобное пламени свечи. Изредка встречаются особые колонии грибов, интенсивность излучения которых может сравниться с факелами.

Визгун: Этот розовато-лиловый гриб размером с человека издает пронзительный звук всякий раз, когда в радиусе 10 футов от него происходит какое-то движение или появляется источник света. Визг раздается в течение d3 раундов и заглушает все остальные звуки в радиусе 50 футов. Нередко он тревожит находящихся неподалеку чудовищ. Некоторые из них настолько давно живут рядом с этими грибами, что уже привыкли к ним и воспринимают их верещание как сигнал, возвещающий о том, что приближается опасность — или еда!

Желтая плесень (КО 6): Если такую плесень потревожить, каждая клетка, на которой она растет, выпускает облако ядовитых спор. Все в радиусе 10 футов от нее должны пройти испытание Стойкости со СЛ 15 и в случае провала получить 1d3 урона Выносливости. При провале они в течение 5 раундов должны каждый ход проходить еще одно испытание Стойкости, чтобы не получить дополнительный урон Выносливости. Одно успешно пройденное испытание прекращает эти эффекты. Огонь выжигает желтую плесень, а солнечный свет — погружает в спячку.

Ловушки

Ловушки — одна из наиболее распространенных опасностей, подстерегающих искателей приключений в подземельях. Они могут внезапно обжечь снопом пламени или выстрелить ядовитой иглой — и таким образом защитить сокровища от похитителей.

Описание ловушек

В описаниях всех ловушек, магических и механических, указывается следующее: КО, тип, СЛ проверок Внимания и Механики, условия срабатывания и перезарядки, а также эффект. Иногда встречаются и другие элементы — например, параметры яда или способ безопасно миновать ловушку. Ниже приведено подробное описание каждого элемента.

Тип

Ловушки делятся на механические и магические.

Механические: Эти ловушки создаются и срабатывают без помощи магии. Они часто встречаются в подземельях. В описание такой ловушки входят особенности ее размещения, условия срабатывания, насколько сложно ее заметить, сколько урона она наносит и какие испытания при этом проходит персонаж. Ловушки, выпускающие стрелы, лезвия и иное оружие, атакуют свои цели обычным образом с модификаторами, зависящими от конструкции ловушки. Создать такую ловушку можно при помощи Ремесла (капканщик) — больше о создании ловушек вы можете прочитать на стр. 456, о ремеслах — на стр. 118.

Существа, успешно прошедшие проверку Внимания, замечают такую ловушку до срабатывания. СЛ проверки зависит от самой ловушки. При успехе персонаж замечает механизм, который обеспечивает срабатывание ловушки: нажимную плиту, подозрительные шестеренки на дверной ручке и т. п. Если результат проверки превышает СЛ на 5 и более, можно также получить представление о том, как именно ловушка действует.

Магические: Эти ловушки можно создать с помощью заклинаний. Если в описании заклинания или предмета не сказано обратное, исходите из следующего.

- Успешная проверка Внимания (СЛ 25 + круг заклинания) позволяет заметить магическую ловушку до того, как она сработает.
- Магические ловушки позволяют пройти испытание, чтобы избежать их эффектов (СЛ 10 + круг заклинания × 1,5).
- Магические ловушки можно обезвредить с помощью навыка Механика (СЛ 25 + круг заклинания), если у персонажа есть особенность поиск ловушек. Без нее персонаж не имеет шансов обезвредить магическую ловушку таким образом.

Магические ловушки делятся на ловушки-заклинания и ловушки-магические устройства. Ловушки — магические устройства при активации творят заклинание, в точности как волшебные жезлы, скипетры, кольца и другие вещи. Такую ловушку можно сделать, если у вас есть черта Создание волшебных вещиц.

Ловушки-заклинания — это просто заклинания, которые сами по себе служат ловушками. Для их создания нужен кто-то, способный сотворить необходимое заклинание или даже не одно. Это может сделать как персонаж игрока, так и наемный заклинатель.

СЛ ПРОВЕРОК ВНИМАНИЯ И МЕХАНИКИ

СЛ обнаружения и обезвреживания механической ловушки определяется при конструировании. СЛ обнаружения и обезвреживания магических ловушек напрямую зависит от круга самого сильного из использованных заклинаний.

Механическая ловушка: Базовая СЛ проверок Внимания и Механики равна 20. Ее можно повышать или понижать, соответственно меняя КО ловушки (таблица «Модификаторы КО для механических ловушек» на стр. 457).

Магическая ловушка: СЛ проверок Внимания и Механики равна 25 + круг заклинания самого высокого круга из использованных. Применять навык Механики для обезвреживания такой ловушки могут только персонажи с особенностью поиск ловушек.

УСЛОВИЕ СРАБАТЫВАНИЯ

Здесь указывается, при каких именно условиях ловушка срабатывает.

Давление: Ловушка срабатывает, когда кто-то встает на определенную клетку.

Приближение: Ловушка срабатывает, когда кто-то подходит к ней на определенное расстояние. От «давления» это отличается тем, что существо при этом не должно стоять на определенной клетке. Ловушки, реагирующие на приближение, реагируют и на летающих существ — чего не делают ловушки, реагирующие на давление. Механические ловушки, срабатывающие при приближении, крайне чутко реагируют на малейшие изменения в воздухе. Из-за этого они используются в основном в захоронениях, где воздух обычно неподвижен.

Чаще всего этот тип срабатывания используется в ловушках — магических устройствах, и при создании такой ловушки применяется заклинание *сигнал тревоги*. В таком случае последнее работает только на ту область, которую охватывает ловушка.

Некоторые магические ловушки срабатывают только при приближении определенных видов существ. Так, заклинание *определение мировоззрения (добро)* может использоваться для срабатывания ловушки, установленной на злом алтаре, реагирующей только на приближение добрых существ.

Звук: Эта ловушка (обычно магическая) срабатывает, когда раздается звук, который могло бы услышать ухо. У таких ловушек +15 к проверкам Внимания. Успешная проверка Скрытности, заклинание *тишина* и иные подобные меры обмана слуха позволяют пройти мимо такой ловушки, не активировав ее. При создании такой магической ловушки нужно использовать заклинание *яснослышание*.

Видимость: Эта ловушка (обычно магическая) срабатывает, когда что-то «видит» подобно глазу. Для создания такой ловушки нужно применить заклинание *мистический глаз, ясновидение* или *истинное зрение*. От выбранного заклинания зависит, насколько далеко и как хорошо ловушка будет «видеть».

Заклинание	Видимость	Бонус к проверкам Внимания
Мистический глаз	Линия видимости (любое расстояние)	20
Ясновидение	Одно заранее выбранное место	15
Истинное зрение	Линия видимости (до 120 футов)	30

Если вы хотите, чтобы ловушка «видела» в темноте, вам необходимо или применить *истинное зрение*, или добавить к заклинаниям в ловушке *ночное зрение* (в последнем случае видеть в темноте она будет на 60 футов). Если иллюзии, невидимость и маскировка могут обмануть выбранное заклинание, то и систему срабатывания ловушки они тоже обманут.

Касание: Механические ловушки, реагирующие на касание — либо непосредственно той их части, которая наносит урон, либо какой-то другой, — изготавливать сравнительно просто. Можно сделать и магическую ловушку, реагирующую на касание, добавив *сигнал тревоги* и сократив область его действия до желаемого места касания.

Время: Ловушка срабатывает периодически по прошествии определенного времени.

Заклинание: Условия срабатывания этой ловушки соответствуют условиям срабатывания заклинания, наложенного на нее.

Длительность

Если не сказано иначе, ловушки действуют мгновенно: производят все свои эффекты в момент срабатывания и далее не делают ничего. Бывают исключения — ловушки, работающие какое-то количество раундов. Они производят свои эффекты первыми в раунде или на той инициативе, на которой они впервые сработали во время боя.

Перезарядка

Здесь указывается, при каких условиях ловушка может сработать еще раз. Обычно перезарядка ловушки занимает около минуты. Если это длительный и сложный процесс, то указывается необходимое время и количество работы.

Нет: Эта ловушка не перезаряжается, она одноразовая. Такими обычно бывают ловушки-заклинания.

Ремонт: Чтобы эта ловушка заработала снова, ее нужно отремонтировать. Для этого нужно пройти проверку Ремесла (капканщик) со СЛ ее создания и потратить материалы стоимостью в ⅕ от общей стоимости материалов для создания.

Длительность ремонта вычисляется так же, как и длительность строительства, но вместо обычной цены при расчетах берется стоимость затраченных материалов.

Вручную: Для ручной перезарядки ловушки надо, чтобы кто-то подошел и вернул все в рабочее положение. Вручную обычно перезаряжаются механические ловушки.

Автоматически: Ловушка перезаряжается сама, мгновенно или через определенный промежуток времени.

Обход (необязательный элемент)

Если предполагается, что придется регулярно оказываться в зоне действия ловушки, в нее нередко встраивается способ обхода — что-то временно ее выключающее. Обычно это необходимо только для механических ловушек — ловушки-заклинания имеют встроенные условия их обхода, как минимум для самого создателя.

Замок: Замок можно открыть при успешной проверке Механики со СЛ 30.

Скрытый рычаг: Скрытый рычаг можно найти, успешно пройдя проверку Внимания со СЛ 25.

Скрытый замок: Сочетает свойства замка и скрытого рычага. Его можно найти, успешно пройдя проверку Внимания со СЛ 25, и открыть, успешно пройдя проверку Механики со СЛ 30.

Действие

Действием ловушки называется то, что происходит с попавшими в нее. Обычно это урон или эффект заклинания, но может быть и что-то более экзотическое.

Ловушка обычно либо атакует цель, либо вынуждает ее проходить испытание. Иногда она делает и то и другое, иногда — нет (см. «Особенности ловушек», «неотвратимая»).

Ямы: Персонажи могут упасть в них и получить урон. Чтобы избежать падения, существо должно успешно пройти испытание Реакции (СЛ определяется при создании ловушки). В эту же категорию попадают и другие механические

ловушки, позволяющие проходить испытания. Падение в яму наносит 1d6 урона за 10 футов глубины.

В подземельях можно встретить три основных типа ям: скрытые, открытые и расселины. Через них можно перепрыгнуть, пройдя проверку Акробатики, перелезть, пройдя проверку Лазания, а также применить различные технические или магические средства для их преодоления.

Открытые ямы и расселины скорее отпугивают, чем заманивают в ловушку, хотя кто-то может оступиться впотьмах. Впрочем, бой на краю ямы или расселины — дело рискованное.

Скрытые ямы гораздо опаснее. Их можно обнаружить, успешно пройдя проверку Внимания со СЛ 20, но только если персонаж тщательно осматривает дорогу перед собой. Не заметивший скрытую яму может пройти испытание Реакции со СЛ 20, чтобы попытаться избежать падения. Если персонаж бежит или спешит, то шанса пройти испытание он не получает и проваливается в яму.

Такие ямы могут быть просто прикрыты мусором (соломой, листьями, палками и т. д.), большим ковром или фальшивым полом, замаскированным под настоящий. Подобный пол обычно проваливается только под действием ощутимого веса, начиная с 50–80 фунтов. Особо коварные строители иногда делают фальшивый пол, возвращающийся на место после срабатывания ловушки, оставляя упавшего в яму запертым внизу. Открыть такой самозапирающийся пол так же трудно, как и обычную дверь с замком (а персонажу внизу до него еще сперва надо дотянуться), а для удержания пола с пружиной открытым нужно пройти проверку Силы со СЛ 13.

На дне ям-ловушек жертв могут поджидать дополнительные опасности: колья, чудовища, кислота, лава или хотя бы вода. О кольях и других дополнениях к ловушкам см. в разделе «Особенности ловушек».

Порой в ямах живут чудовища. Их мог туда специально поселить строитель, или же они туда упали и не сумели выбраться.

Особенно опасна вторая ловушка, механическая или магическая, расположенная на дне ямы. В нее попадает обычно уже раненое существо.

Ловушки с дистанционным оружием: Такие ловушки при срабатывании выпускают стрелы, дротики, копья и т. п. Их модификатор атаки определяется при конструировании. Выпускающая стрелы ловушка может работать как композитный лук с рейтингом силы, что увеличивает урон от ловушки.

В остальном эти ловушки наносят тот же урон, что и нормальное стрелковое или метательное оружие того же типа, с учетом повышенной «Силы» ловушки, если таковая в нее заложена.

Ловушки с атаками ближнего боя: Могут представлять собой выскакивающие из стен лезвия и падающие с потолка каменные плиты. Их модификатор атаки тоже определяется при конструировании. Эти ловушки наносят урон в соответствии с использованным в них оружием. В случае падающей каменной плиты вы можете выбрать ее размер и урон, но помните, что при перезарядке ловушки эту плиту придется как-то поднимать обратно.

Подобные ловушки можно конструировать с повышенным уроном, как если бы у них была высокая Сила.

Ловушки-заклинания: Являются наложенными на определенное место заклинаниями. Как и другие заклинания, они обычно позволяют пройти испытание со СЛ 10 + круг заклинания + модификатор характеристики заклинателя.

Ловушки — магические устройства: Производят эффекты заклинаний, наложенных на них при создании и указанных в их описаниях. Если такое заклинание позволяет проходить испытание, то СЛ его равна 10 + круг заклинания × 1,5. Некоторые заклинания вместо этого совершают атаку.

Прочее: Некоторые ловушки могут оказывать разные эффекты — например, в ловушке с водой можно утонуть, а ловушка с ядом может нанести урон характеристике. Урон и СЛ испытаний зависят от яда, а в случае других эффектов — устанавливаются создателем.

ОСОБЕННОСТИ ЛОВУШЕК

Иногда ловушки содержат дополнительные опасные элементы. Некоторые из них описаны ниже.

Алхимический предмет: В ловушку могут быть встроены алхимические вещества или предметы — например, алхимический огонь или громовой камень. Некоторые такие предметы повторяют эффекты заклинаний. В этом случае такой предмет увеличивает КО ловушки, как указано в таблице «Модификаторы КО для механических ловушек» на стр. 457.

Атака касанием: Эта особенность бывает у ловушек, которым достаточно слегка коснуться персонажа для нанесения урона.

Газ: Газ в ловушках обычно отравляющий. Этот тип ловушек наделен особенностями «неотвратимая» и «отложенный эффект».

Дно ямы: Если на дне ямы есть что-то, кроме кольев, то лучше считать это отдельной ловушкой (см. «Комбинации ловушек»), срабатывающей при давлении ощутимого веса (например, падающего персонажа) на определенное место.

Жидкость: В эту категорию попадают все ловушки, в которых можно утонуть. Обычно такие ловушки наделены особенностями «неотвратимая» и «отложенный эффект».

Колья в яме: Колья на дне ямы считаются кинжалами, каждый из которых атакует с модификатором +10. За каждые 10 футов глубины ямы каждый кол получает +1 к урону (максимум +5). Персонаж, упавший в яму, страдает от d4 кольев в дополнение к урону от падения. Это лишь простейший вариант — колья в других ловушках могут быть еще опаснее. Колья на дне ямы увеличивают урон от ловушки (см. средний урон ниже).

Неотвратимая: Когда на вас обрушивается вся стена сразу, быстрые рефлексы не помогут: вам будет просто некуда отскочить. Ловушки с этой особенностью не атакуют и не дают возможность пройти испытание, но они обычно имеют отложенный эффект. В эту категорию чаще всего попадают ловушки с жидкостями и газом.

Несколько целей: Ловушки с этой особенностью могут действовать более чем на одного персонажа.

Отложенный эффект: Это время, которое проходит между срабатыванием ловушки и нанесением ею вреда. Неотвратимые ловушки всегда имеют отложенный эффект.

Яд: Отравленные ловушки всегда опаснее обычных, и их КО выше. Чтобы определить модификатор к КО за яд, сверьтесь с таблицей «Модификаторы КО для механических ловушек» на стр. 457. Для ловушек подходят только яды, поражающие через ранение, физический контакт или дыхание, — пищевые яды не годятся. Некоторые ловушки просто наносят урон от яда, другие сочетают его с уроном от оружия. Подробные сведения о ядах см. на стр. 591–594.

ПРИМЕРЫ ЛОВУШЕК

Ниже вы найдете несколько примеров ловушек, которые могут встретиться на пути ваших персонажей. Во всех текстах с упоминанием ловушек их названия приводятся в скобках после слова «ловушка», например «ловушка (*пылающие руки*)». В приведенном далее списке названия ловушек следуют в порядке возрастания КО и в алфавитном порядке при одинаковом КО.

СТРЕЛА — КО 1

Тип: механическая; **Внимание:** СЛ 20; **Механика:** СЛ 20
Условие: касание; **Перезарядка:** нет
Действие: дистанционная атака +15 (d8+1 / ×3).

ТОПОР-МАЯТНИК — КО 1

Тип: механическая; **Внимание:** СЛ 20; **Механика:** СЛ 20
Условие: давление; **Перезарядка:** вручную
Действие: атака в ближнем бою +10 (d8+1 / ×3); несколько целей (все существа на прямой линии длиной 10 футов).

ЯДОВИТЫЙ ДРОТИК — КО 1

Тип: механическая; **Внимание:** СЛ 20; **Механика:** СЛ 20
Условие: касание; **Перезарядка:** нет
Действие: дистанционная атака +10 (d3 урона + масло зеленокровки).

ЯМА — КО 1

Тип: механическая; **Внимание:** СЛ 20; **Механика:** СЛ 20
Условие: давление; **Перезарядка:** вручную
Действие: открывается яма глубиной 20 футов (2d6 урона при падении); испытание Реакции СЛ 20 для избегания урона; несколько целей (все существа в квадрате 10×10 футов).

ПИЛУМ — КО 2

Тип: механическая; **Внимание:** СЛ 20; **Механика:** СЛ 20
Условие: давление; **Перезарядка:** нет
Действие: дистанционная атака +15 (d6+6).

ПЫЛАЮЩИЕ РУКИ — КО 2

Тип: магическая; **Внимание:** СЛ 26; **Механика:** СЛ 26
Условие: приближение (*сигнал тревоги*); **Перезарядка:** нет
Действие: аналогично заклинанию *пылающие руки*, 2d4 урона огнем; испытание Реакции (СЛ 11) ½ урона; несколько целей (все существа в конусе длиной 15 футов).

ЯМА С КОЛЬЯМИ — КО 2

Тип: механическая; **Внимание:** СЛ 20; **Механика:** СЛ 20
Условие: давление; **Перезарядка:** вручную
Действие: открывается яма глубиной 10 футов (d6 урона при падении); колья (атака в ближнем бою +10, d4 кола на цель по d4+2 урона от каждого); испытание Реакции (СЛ 20) для избегания урона; несколько целей (все существа в квадрате 10×10 футов).

ЗАМАСКИРОВАННАЯ ЯМА — КО 3

Тип: механическая; **Внимание:** СЛ 25; **Механика:** СЛ 20
Условие: давление; **Перезарядка:** вручную
Действие: открывается яма глубиной 30 футов (3d6 урона от падения); испытание Реакции со СЛ 20 для избегания урона; несколько целей (все существа в квадрате 10×10 футов).

КИСЛОТНАЯ СТРЕЛА — КО 3

Тип: магическая; **Внимание:** СЛ 27; **Механика:** СЛ 27
Условие: приближение (*сигнал тревоги*); **Перезарядка:** нет
Действие: аналогично заклинанию *кислотная стрела*: дистанционная атака касанием +2; 2d4 урона кислотой на 4 раунда.

СПРЯТАННАЯ КОСА — КО 4

Тип: механическая; **Внимание:** СЛ 20; **Механика:** СЛ 20
Условие: давление; **Перезарядка:** автоматически
Действие: атака в ближнем бою +20 (2d4+6 / ×4).

ЭЛЕКТРИЧЕСКАЯ ДУГА — КО 4

Тип: механическая; **Внимание:** СЛ 25; **Механика:** СЛ 20
Условие: касание; **Перезарядка:** нет
Действие: электрическая дуга: 4d6 урона электричеством, испытание Реакции (СЛ 20) ½ урона; несколько целей (все существа на прямой линии длиной 30 футов).

ОГНЕННЫЙ ШАР — КО 5

Тип: магическая; **Внимание:** СЛ 28; **Механика:** СЛ 28
Условие: приближение (*сигнал тревоги*); **Перезарядка:** нет
Действие: аналогично заклинанию *огненный шар*: 6d6 урона огнем, испытание Реакции (СЛ 14) ½ урона; несколько целей (все существа в области взрыва радиусом 20 футов).

ПАДАЮЩИЙ БЛОК — КО 5

Тип: механическая; **Внимание:** СЛ 20; **Механика:** СЛ 20

Условие: давление; **Перезарядка:** вручную
Действие: атака в ближнем бою +15 (6d6); несколько целей (все существа в квадрате 10×10 футов).

ОГНЕННЫЙ СТОЛП КО 6

Тип: магическая; **Внимание:** СЛ 30; **Механика:** СЛ 30
Условие: приближение (*сигнал тревоги*); **Перезарядка:** нет
Действие: аналогично заклинанию *огненный столп*: 8d6 урона от огня, испытание Реакции (СЛ 17) ½ урона; несколько целей (все цели в цилиндре радиусом 10 футов).

СТРЕЛА ВИВЕРНЫ КО 6

Тип: механическая; **Внимание:** СЛ20; **Механика:** СЛ 20
Условие: давление; **Перезарядка:** нет
Действие: дистанционная атака +15 (1d6 и яд виверны / ×3).

ЛЕДЯНЫЕ КЛЫКИ КО 7

Тип: механическая; **Внимание:** СЛ25; **Механика:** СЛ 20
Условие: давление; **Длительность:** 3 раунда; **Перезарядка:** нет
Действие: струи ледяной воды: 3d6 урона холодом, испытание Реакции (СЛ 20) ½ урона; несколько целей (все в помещении 40×40 футов).

ПРИЗЫВ ЧУДОВИЩА VI КО 7

Тип: магическая; **Внимание:** СЛ 31; **Механика:** СЛ 31
Условие: приближение (*сигнал тревоги*); **Перезарядка:** нет
Действие: аналогично заклинанию *призыв чудовища VI*, призывает 1d3 крупных элементаля или 1 огромного элементаля.

ЗАМАСКИРОВАННАЯ ЯМА С КОЛЬЯМИ КО 8

Тип: механическая; **Внимание:** СЛ25; **Механика:** СЛ 20
Условие: давление; **Перезарядка:** вручную
Действие: яма глубиной 50 футов (5d6 урона от падения); колья (атака в ближнем бою +15, 1d4 кола на цель по 1d6+5 урона); испытание Реакции СЛ 20 для избегания урона; несколько целей (все в квадрате 10×10 футов).

ТУМАН БЕЗУМИЯ КО 8

Тип: механическая; **Внимание:** СЛ 25; **Механика:** СЛ 20
Условие: давление; **Перезарядка:** ремонт
Действие: ядовитый газ (*туман безумия*); неотвратимая; отложенный эффект (1 раунд); несколько целей (все в помещении 10×10 футов).

ГРАД СТРЕЛ КО 9

Тип: механическая; **Внимание:** СЛ 25; **Механика:** СЛ 25
Условие: видимость (*мистический глаз*); **Перезарядка:** ремонт
Действие: дистанционная атака +20 (6d6); несколько целей (все на линии длиной 20 футов).

ШОКОВЫЙ ПОЛ КО 9

Тип: магическая; **Внимание:** СЛ26; **Механика:** СЛ 26
Условие: приближение (*сигнал тревоги*); **Длительность:** 1d6 раундов; **Перезарядка:** нет
Действие: аналогично заклинанию *шоковое прикосновение*, атака касанием в ближнем бою +9 (4d6 урона от электричества); несколько целей (все в помещении 40×40 футов).

ВЫТЯГИВАНИЕ ЖИЗНИ КО 10

Тип: магическая; **Внимание:** СЛ 34; **Механика:** СЛ 34
Условие: видимость (*истинное зрение*); **Перезарядка:** нет
Действие: аналогично заклинанию *вытягивание жизни*: дистанционная атака касанием +10, 2d4 временных отрицательных уровня, испытание Стойкости (СЛ 23) отменяет через 24 часа.

КОМНАТА ЛЕЗВИЙ КО 10

Тип: механическая; **Внимание:** СЛ25; **Механика:** СЛ 20
Условие: давление; **Длительность:** 1d4 раунда; **Перезарядка:** ремонт
Действие: атака в ближнем бою +20 (3d8+3 урона); несколько целей (все в помещении 20×20 футов).

КОНУС ХОЛОДА КО 11

Тип: магическая; **Внимание:** СЛ 30; **Механика:** СЛ 30
Условие: приближение (*сигнал тревоги*); **Перезарядка:** нет
Действие: аналогично заклинанию *конус холода*, 15d6 урона холодом, испытание Реакции (СЛ 17) ½ урона; несколько целей (все в конусе 60 футов длиной).

ЯМА С ОТРАВЛЕННЫМИ КОЛЬЯМИ КО 12

Тип: механическая; **Внимание:** СЛ 25; **Механика:** СЛ 20
Условие: давление; **Перезарядка:** вручную
Действие: яма глубиной 50 футов (5d6 урона от падения); колья (атака в ближнем бою +15, 1d4 кола на цель по 1d6+5 урона каждый и еще яд (эссенция тени)); испытание Реакции СЛ 25 для избегания урона; несколько целей (все в квадрате 10×10 футов).

МАКСИМИЗИРОВАННЫЙ ОГНЕННЫЙ ШАР КО 13

Тип: магическая; **Внимание:** СЛ 31; **Механика:** СЛ 31
Условие: приближение (*сигнал тревоги*); **Перезарядка:** нет
Действие: аналогично заклинанию *огненный шар*, 60 урона огнем, испытание Реакции (СЛ 14) ½ урона; несколько целей (все в области взрыва радиусом 20 футов).

ПОВРЕЖДЕНИЕ КО 14

Тип: магическая; **Внимание:** СЛ 31; **Механика:** СЛ 31
Условие: касание; **Перезарядка:** нет
Действие: аналогично заклинанию *повреждение*, атака касанием в ближнем бою +6, 130 урона, испытание Воли (СЛ 19) ½ урона, не уменьшает ПЗ ниже 1.

ПАДАЮЩАЯ ГЛЫБА КО 15

Тип: механическая; **Внимание:** СЛ 30; **Механика:** СЛ 20
Условие: давление; **Перезарядка:** вручную
Действие: атака в ближнем бою +15 (16d6); несколько целей (все в квадрате 10×10 футов).

МОЩНАЯ ДЕЗИНТЕГРАЦИЯ **КО 16**

Тип: магическая; **Внимание:** СЛ 33; **Механика:** СЛ 33

Условие: видимость (*истинное зрение*); **Перезарядка:** нет

Действие: аналогично заклинанию мощная *дезинтеграция*, дистанционная атака касанием +9, 30d6 урона + 50%, испытание Стойкости (СЛ 19) снижает урон до 5d6 + 50%.

ЗАЛ МОЛНИЙ **КО 17**

Тип: магическая; **Внимание:** СЛ 29; **Механика:** СЛ 29

Условие: приближение (*сигнал тревоги*); **Длительность:** 1d6 раундов; **Перезарядка:** нет

Действие: аналогично заклинанию повышенный *удар молнии*, 8d6 урона от электричества, испытание Реакции (СЛ16) ½ урона; несколько целей (все в помещении 60×60 футов).

СМЕРТОНОСНОЕ КОПЬЕ **КО 18**

Тип: механическая; **Внимание:** СЛ 30; **Механика:** СЛ 30

Условие: видимость (*истинное зрение*); **Перезарядка:** вручную

Действие: дистанционная атака +20 (1d8+6 и экстракт черного лотоса).

МЕТЕОРИТЫ **КО 19**

Тип: магическая; **Внимание:** СЛ 34; **Механика:** СЛ 34

Условие: видимость (*истинное зрение*); **Перезарядка:** нет

Действие: аналогично заклинанию *метеориты*, 4 метеорита по разным целям, дистанционная атака касанием +9, урон 2d6 и еще 6d6 огнем (–4 к испытанию при попадании), испытание Реакции (СЛ 23) ½ урона огнем, 18d6 урона от прочих метеоритов, испытание Реакции (СЛ 23) ½ урона; несколько целей (четыре цели, все в пределах 40 футов друг от друга).

УНИЧТОЖЕНИЕ **КО 20**

Тип: магическая; **Внимание:** СЛ 34; **Механика:** СЛ 34

Условие: приближение (*сигнал тревоги*); **Перезарядка:** нет

Действие: аналогично заклинанию повышенное *уничтожение*, 190 урона, испытание Стойкости (СЛ 23) снижает урон до 10d6.

Создание ловушек

Создание новой ловушки — дело несложное. Для начала определите, какую ловушку вы хотите создать.

Механические ловушки: Просто выберите составляющие ловушки и сложите их модификаторы к КО (по таблице «Модификаторы КО для механических ловушек» на стр. 457), чтобы получить окончательный КО ловушки. От этого КО зависит СЛ проверки Ремесла (капканщик) для ее создания (см. стр. 118).

Магические ловушки: Как и для механических, выберите составляющие и определите КО ловушки (см. таблицу «Модификаторы КО для магических ловушек» на стр. 457).

Для создания магической ловушки персонажу надо иметь черту Создание волшебных вещиц или помощника с такой чертой. Он должен также либо сам творить заклинания, необходимые для ловушки, либо нанять того, кто может это делать.

Класс опасности ловушки

Чтобы получить окончательный КО ловушки, прибавьте все модификаторы КО (из таблицы «Модификаторы КО для механических ловушек» на стр. 457 или «Модификаторы КО для магических ловушек» там же) к ее базовому КО.

Механическая ловушка: Базовый КО механической ловушки равен 0. Если ваш окончательный КО получился равным 0 или меньше, добавляйте к ловушке составляющие, пока КО не станет равен 1 или более.

Магическая ловушка: Базовый КО любой магической ловушки равен 1. Этот КО модифицируется заклинанием самой высокой ступени из примененных (см. таблицу «Модификаторы КО для магических ловушек»).

Средний урон: Если механическая или магическая ловушка наносит урон ПЗ, подсчитайте средний урон от нее и округлите до ближайшего десятка. Если ловушка способна действовать на несколько целей, умножьте результат на 2.

Если ловушка наносит урон в течение нескольких раундов, умножьте результат на количество раундов, которые она может продолжать работать (если это количество случайно, возьмите среднее). Получив результат, примените его для корректирования КО ловушки, как указано в таблице «Модификаторы КО для механических ловушек». Урон от яда при этом не считается, но дополнительный урон от кольев и серий атак считается.

У магической ловушки к КО применяется только один модификатор — или средний урон, или круг самого высокого из примененных заклинаний, смотря что выше.

Комбинации ловушек: Если ловушка представляет собой по сути две и более ловушки на одном участке, подсчитывайте их КО раздельно.

Связанные комбинации ловушек: Если попадание в одну ловушку необходимо для срабатывания второй (и избежавший первой попасть во вторую не может), персонажи получают опыт за обе, когда справляются с первой, вне зависимости от того, сработала ли вторая.

Несвязанные комбинации ловушек: Если две и более ловушки срабатывают независимо, персонажи получают опыт только за те ловушки, с которыми справились.

Стоимость механической ловушки

Стоимость механической ловушки составляет 1 000 зм × КО ловушки. Если в ловушке для срабатывания или перезарядки используются заклинания, учитывайте их отдельно. Если ловушка одноразовая, стоимость делится пополам. Если она перезаряжается автоматически, стоимость увеличивается на 50%. Особенно простые ловушки вроде ям могут

Модификаторы КО для магических ловушек

Особенность	Модификатор КО
Заклинание самого высокого круга	+ 1 за Круг
Урон от заклинания	+1 за 10 пунктов среднего урона

Модификаторы стоимости ловушек — магических устройств

Особенность ловушки	Модификатор стоимости
Сигнал тревоги (для условий срабатывания)	—
Одноразовая	
Каждое заклинание	+50 зм × УЗ × круг заклинания
Реагенты	+ стоимость реагентов
Автоматическая перезарядка	
Каждое заклинание	+500 зм × УЗ × круг заклинания
Реагенты	+ стоимость реагентов × 100

СЛ проверок Ремесла (капканщик)

КО ловушки	Базовая СЛ
1–5	20
6–10	25
11–15	30
16+	35

Дополнительные элементы	Модификатор к СЛ
Условие срабатывания: приближение	+5
Автоматическая перезарядка	+5

быть сильно дешевле, до 250 зм × КО. Насколько ловушка проста в изготовлении, определяет ведущий.

Определив стоимость ловушки в соответствии с КО, прибавьте стоимость любых использованных алхимических субстанций или ядов. Если ловушка перезаряжается автоматически, умножьте стоимость алхимической субстанции или яда на 20, чтобы снабдить ловушку запасом ингредиентов.

Комбинации ловушек: Если ловушка состоит из нескольких связанных между собой, подсчитайте стоимость каждой отдельно, потом сложите. Эта процедура одинакова для связанных и несвязанных комбинаций ловушек.

Стоимость ловушек — магических устройств

Создание ловушки — магического устройства требует денежных расходов и работы заклинателя.

В таблице «Модификаторы стоимости ловушек — магических устройств» приведены правила расчета стоимости такой ловушки.

Если используется более одного заклинания (например, заклинание, позволяющее ловушке реагировать на звук или видимость), при конструировании каждое оплачивается отдельно (за исключением *сигнала тревоги*, который

Модификаторы КО для механических ловушек

Особенность	Модификатор к КО
СЛ проверки Внимания	
15 и ниже	–1
16–20	—
21–25	+1
26–29	+2
30 и выше	+3
СЛ проверки Механики	
15 и ниже	–1
16–20	—
21–25	+1
26–29	+2
30 и выше	+3
СЛ испытания Реакции (для ям и других ловушек с испытаниями)	
15 и ниже	–1
16–20	—
21–25	+1
26–29	+2
30 и выше	+3
Модификатор атаки (для ловушек с атаками)	
+0 или ниже	–2
От +1 до +5	–1
От +6 до +10	—
От +11 до +15	+1
От +16 до +20	+2
Атака касанием	+1
Урон / Действие	
Средний урон	+1 за 10 пунктов среднего урона
Разное	
Алхимический предмет	Круг аналогичного заклинания
Автоматическая перезарядка	+1
Жидкость	+5
Несколько целей (без урона)	+1
Неотвратимая	+2
Условие: приближение или видимость	+1

Яд	Модификатор КО	Яд	Модификатор КО
Вытяжка листьев сассона	+3	Туман безумия	+4
Драконья желчь	+6	Экстракт черного лотоса	+8
Дым офура	+6	Эссенция тени	+3
Корень теринава	+5	Яд виверны	+5
Масло зеленокровки	+1	Яд гигантской осы	+3
Нитарит	+4	Яд крупного скорпиона	+3
Паста маляссы	+3	Яд маленькой многоножки	+1
Пыль унгола	+3	Яд пурпурного червя	+4
Сангвинария	+1	Яд среднего паука	+2
Синие уинни	+1	Яд черной гадюки	+1
Стебель смерти	+5		

устанавливается бесплатно, если только для этого не требуется нанимать заклинателя).

Стоимость ловушек, приведенная в таблице, не учитывает расходы на наемного заклинателя. Стоимость услуг помощников вы найдете в главе 6. Создание ловушки — магического устройства занимает 1 день за 500 зм ее стоимости.

Стоимость ловушки-заклинания

Установка ловушки-заклинания будет стоить денег только в том случае, если создатель ловушки вынужден нанимать заклинателя, чтобы ее сотворить.

СЛ проверки Ремесла для создания механических ловушек

Зная КО ловушки, вы можете определить СЛ проверки Ремесла (капканщик) по таблице «СЛ проверок Ремесла (капканщик)» на стр. 457.

Проверки: Каждую неделю работы персонаж проходит проверку навыка Ремесла (капканщик), чтобы определить, сколько ловушек он сделал за неделю. Подробнее см. описание навыка Ремесло.

Дикая местность

За пределами городских стен начинается опасная дикая местность. Немало искателей приключений сгинуло, заблудившись или попав в бурю. Ниже изложены правила, которые помогут вам вести приключения героев в дикой местности.

Как не заблудиться

Потеряться в дикой местности несложно. Пока есть дорога, очевидная тропинка или ориентир вроде реки или морского берега, с пути не собьешься, но как только персонаж попадает в дикое бездорожье, он легко может заблудиться, особенно в условиях плохой видимости на пересеченной местности.

Плохая видимость: Если персонажи не видят дальше 60 футов, они могут потеряться. Оказавшиеся в тумане, попавшие под снегопад или ливень герои легко могут потерять из виду ориентиры, кроме самых близких. Путешествующие ночью персонажи также рискуют, и степень риска зависит от того, чем они могут подсвечивать себе путь, есть ли на небе луна, а у персонажей — ночное или сумеречное зрение.

Пересеченная местность: Любой персонаж в лесу, на болоте, в холмах или в горах может заблудиться, если уходит от тропы, дороги, ручья или иного очевидного ориентира. Особенно опасны леса, поскольку деревья загораживают дальние ориентиры, а иногда — даже звезды или солнце.

Риск заблудиться: Если в имеющихся условиях существует вероятность, что персонажи заблудятся, то впереди идущий должен пройти проверку Выживания, чтобы не потеряться. СЛ проверки зависит от типа местности, видимости и наличия карты у путешественников. Выберите в таблице ниже наиболее высокую СЛ проверки, подходящую для ситуации.

Местность	СЛ проверки Выживания
Пустыня или равнина	14
Лес	16
Болото или холмы	10
Горы	12
Открытое море	18
Город, руины или подземелье	8

Прочие условия	Модификатор к проверке
Инструменты для ориентирования (карта, секстант и т. п.)	+4
Плохая видимость	–4

Персонаж, имеющий хотя бы 5 пунктов в Знании (география) или Знании (краеведение), подходящих для данной местности, получает +2 к проверке. При локальном или стратегическом перемещении персонажей ведущий совершает за них раз в час (или меньше, для коротких перемещений) проверку, чтобы понять, не заблудились ли они. Если группа не рассредотачивается, то проверку следует проходить только за того, кто ведет.

Последствия для заблудившихся: Заблудившиеся не знают, где именно они находятся и куда им идти. Случайным образом определите направление, в котором группа перемещается локально или стратегически. Они двигаются случайным образом, пока не дойдут до какого-то ориентира или не догадаются, что заблудились, и не попытаются как-то найти дорогу заново.

Как понять, что вы заблудились: Двигаясь в случайном направлении, каждый персонаж в группе может раз в час проходить проверку Выживания (СЛ 20, штраф –1 за каждый час перемещений), чтобы сообразить, что он заблудился. Иногда пониманию этого также способствуют обстоятельства.

Выбор нового курса: Если заблудившаяся группа желает выбрать направление движения, то ее члены должны пройти проверку Выживания со СЛ 15 + 2 за каждый час, пройденный в случайном направлении. При провале персонаж выбирает в качестве «верного» случайное направление.

Идущие новым курсом персонажи могут заблудиться снова. Если в текущих условиях они могут заблудиться, снова проходите проверки каждый час — в случае провала они отклонятся в случайном направлении.

Споры о направлении: Бывает, что несколько персонажей пытаются определить верное направление движения. Совершите за каждого из них проверку Выживания втайне, затем сообщите им мнения их персонажей: тем, кто прошел проверку успешно, сообщите верное направление, а тем, кто провалил, — случайное. Не сообщайте, какое из мнений на самом деле верно.

Как найти дорогу: Есть несколько способов справиться с этой ситуацией. Первый — это успешно сориентироваться и дойти, наконец, до места назначения. Второй — дойти до любого надежного ориентира, следуя в произвольном направлении. Третий — дождаться улучшения условий (например, когда рассеется туман или взойдет солнце) и попытаться выбрать новое направление, как описано выше, но с бонусом +4 к проверке Выживания.

ЛЕС

Основная особенность этой местности — преобладание деревьев и иной растительности. Лес бывает редким, густым и дремучим. Большой лес может сочетать все три типа: например, быть редким по опушкам, дремучим — в чаще и густым — в основном массиве.

В таблице ниже приведена вероятность того, что случайно выбранная клетка леса будет содержать тот или иной элемент местности.

	Вид леса		
	Редкий	Густой	Дремучий
Обычные деревья	50%	70%	80%
Древние деревья	—	10%	20%
Редкий подлесок	50%	70%	50%
Густой подлесок	—	20%	50%

Деревья: Деревьев в лесу много. Существо, находящееся на одной клетке с деревом, имеет частичное укрытие (+2 к КБ и +1 к испытаниям Реакции). Дерево не мешает существу двигаться — предполагается, что существо максимально использует его к своей выгоде. Ствол обычного дерева имеет КБ 4, твердость 5 и 150 пунктов прочности. Влезть на него можно, успешно пройдя проверку Лазания со СЛ 15. В дремучих и густых лесах встречаются также древние деревья. Они занимают всю клетку и дают укрытие тем, кто прячется за ними. Они имеют КБ 3, твердость 5 и 600 пунктов прочности. На них тоже можно залезть, успешно пройдя проверку Лазания со СЛ 15.

Подлесок: Корни, лианы и кустарники занимают немалую часть лесной территории. Клетка с редким подлеском считается при движении за две и способствует плохой видимости. Подлесок также увеличивает СЛ проверок Акробатики и Скрытности на 2, поскольку листья и ветки мешают двигаться. При перемещении по густому подлеску одна клетка считается за 4. Он способствует плохой видимости с вероятностью промаха 30% (вместо 20%). Густой подлесок увеличивает СЛ проверок Акробатики на 5. В нем легко прятаться: он дает +5 к проверкам Скрытности. Бегать и атаковать с разбега там невозможно. Клетки с подлеском часто располагаются группами. Подлесок и деревья

не исключают друг друга и часто могут соседствовать на одной клетке.

Дома на деревьях: Эльфы и другие лесные народы нередко живут на платформах в кронах деревьев. Между такими платформами перекидываются подвесные мосты. Чтобы забраться в такой дом, надо влезть на дерево (СЛ Лазания 15), воспользоваться веревочной лестницей (СЛ Лазания 0) или блочным подъемником (управление таким подъемником занимает полный ход и позволяет поднимать груз на количество футов, равное результату проверки Силы). Существа на платформах и на ветках рядом имеют укрытие от существ на земле, а в дремучих или густых лесах они еще и плохо видны.

Что еще бывает в лесу: Упавшие стволы деревьев считаются укрытиями, эквивалентными низким стенам в 3 фута высотой. Через них можно перебраться, использовав 5 футов движения. Лесные ручьи обычно бывают 5–10 футов в ширину и не глубже 5 футов. В лесах бывает много извилистых тропинок, позволяющих передвигаться с обычной скоростью; на них существа хорошо видны и не имеют укрытия. В дремучих лесах таких тропинок меньше, но звериные тропы встречаются везде.

Скрытность и видимость в лесу: В редком лесу максимальная дистанция, на которой можно кого-то обнаружить, успешно пройдя проверку Внимания, составляет 3d6 × 10 футов, в густом — 2d8 × 10 футов, в дремучем — 2d6 × 10 футов. Поскольку любая клетка с подлеском способствует плохой видимости, в лесу легко прятаться. Древние деревья и упавшие стволы также дают укрытие. Фоновый шум в лесу усложняет проверки Внимания с использованием слуха, увеличивая их СЛ на 2 за 10 футов, а не на 1.

ЛЕСНЫЕ ПОЖАРЫ (КО 6)

Обычно искры от костра ничего не поджигают, но в условиях засухи, при сильном ветре или изобилии хвороста на земле может вспыхнуть лесной пожар. Иногда в грозу молнии ударяют в деревья, что приводит к тому же результату. Что бы ни было причиной пожара, персонажи могут оказаться в горящем лесу.

Лесной пожар можно заметить с расстояния до 2d6 × 100 футов, успешно пройдя проверку Внимания (пожар соответствует существу колоссального размера, что уменьшает СЛ проверки на 16). Если никто не заметил пожара, огонь продолжает наступать. Его замечают без проверок, когда он преодолевает половину пути от стартовой дистанции. Если смотреть с возвышенности, то дым от пожара может быть виден за 10 миль. Слепые персонажи могут почувствовать жар от огня (автоматически) с расстояния 100 футов. Фронт идущего по ветру пожара движется быстрее бегущего человека (при ветре умеренной силы это скорость 120 футов в раунд). Как только часть леса загорелась, она продолжает пылать еще 2d4 × 10 минут, пока не выгорит до состояния пустоши. Попавшие в лесной пожар персонажи могут обнаружить, что фронт пожара им не обогнать.

Лесной пожар несет в себе три опасности: жар, риск загореться и отравление дымом.

Жар: Лесной пожар гораздо опаснее самой экстремальной жары (см. «Жара» на стр. 476). Вдыхающий перегретый воздух персонаж получает 1d6 урона огнем в раунд (без испытаний). Кроме того, персонаж должен каждые 5 раундов проходить испытание Стойкости (СЛ 15, +1 за каждое предыдущее испытание) и в случае провала получать 1d4 несмертельного урона. Задержка дыхания позволяет избежать смертельного урона, но не несмертельного.

Персонажи в плотной одежде или любом доспехе получают штраф –4 к таким испытаниям. Носящие металлический доспех или касающиеся перегретого металла получают урон, как от заклинания *раскаленный металл*.

Возгорание: При лесном пожаре одежда на персонажах может загореться. Они рискуют загореться, когда их настигает фронт пожара, а потом проходят проверку на возгорание каждую минуту. См. «Возгорание» на стр. 476.

Вдыхание дыма: Лесные пожары создают много дыма. Вдыхающий его персонаж должен проходить каждый раунд испытание Стойкости (СЛ 15, +1 за каждое предыдущее) и в случае провала потратить раунд, пытаясь продышаться и откашляться. Персонаж, задыхающийся и кашляющий два раунда подряд, получает 1d6 несмертельного урона. Все существа в дыму плохо видны.

БОЛОТА

Болотами в игре считаются как относительно сухие торфяники, так и топкие трясины. Нередко рядом с ними находятся озера (см. «Вода» на стр. 465).

	Вид болота	
	Торфяник	Трясина
Мелкая топь	20%	40%
Глубокая топь	5%	20%
Редкий подлесок	30%	20%
Густой подлесок	10%	20%

Топь: Если на клетке располагается мелкая топь, то этот участок заполнен грязью или стоячей водой глубиной примерно 1 фут. При перемещении эта клетка считается как две, а СЛ проверок Акробатики на таком участке увеличивается на 2. Глубокая топь — это примерно 4 фута стоячей воды. Для существ среднего размера и более такая клетка при перемещении считается за четыре; они также могут плыть. Существа небольшого и меньше размера могут преодолевать такой участок только вплавь. Пользоваться Акробатикой невозможно.

Вода в глубокой топи дает укрытие существам от среднего размера и выше, а более мелким — надежное укрытие. Существа среднего размера и крупнее могут присесть (сопутствующее действие) — тогда у них тоже появится надежное укрытие. Существа в таком надежном укрытии получают штраф –10 к атакам по всем, кто не под водой.

Клетки с глубокой топью обычно встречаются группами и окружены клетками с мелкой топью. В топях обоих типов персонажи получают +2 к СЛ проверок Скрытности.

Подлесок: «Подлеском» на болотах обычно бывают кусты, тростники и прочие высокие травы. Клетки с топью подлеска не имеют.

Зыбун: Эти места на болоте выглядят обманчиво надежными, похожими на участок с подлеском или ровное место. Персонаж, приближающийся к такому месту обычным шагом, может пройти проверку Выживания со СЛ 15, чтобы заметить зыбун до того, как в него вступить, но у бегущих или атакующих с разбега персонажей нет шансов. Обычный зыбун имеет диаметр 20 футов, и бегущий либо атакующий с разбега персонаж сразу оказывается в 1d2 × 5 футах от его края.

Эффекты зыбуна: Попавшие в зыбун существа должны проходить проверку Плавания со СЛ 10, чтобы держаться на месте, или со СЛ 15, чтобы проплыть 5 футов в любом желаемом направлении. При провале на 5 и более персонаж погружается и начинает тонуть, если не сможет задерживать дыхание (см. описание Плавания в главе 4).

Погрузившиеся персонажи могут выплыть обратно, если успешно пройдут проверку Плавания (СЛ 15, +1 за каждый следующий раунд под поверхностью воды).

Вытаскивание: Вытащить попавшего в зыбун персонажа непросто. Для этого нужен длинный шест, древко копья, веревка или аналогичный предмет, один конец которого можно протянуть тонущему. Затем надо пройти проверку Силы со СЛ 15, чтобы удачно вытянуть тонущего, а тот должен пройти проверку Силы со СЛ 10, чтобы удержать свой конец палки или веревки. Если оба проходят проверки успешно, то тонущего вытягивают на 5 футов ближе к безопасному месту. Если он не удерживает веревку или палку, то ему немедленно нужно пройти проверку Плавания со СЛ 15, чтобы удержаться на поверхности.

Кочки: На болотах часто встречаются кочки, заросшие кустами. Мелкие кочки считаются низкими стенками, и при проходе сквозь них каждая клетка считается за 3. Крупные кочки занимают всю клетку и могут быть более 5 футов в высоту. Они дают полное укрытие, как стена; при проходе сквозь них каждая клетка считается за 4, если только существо не пройдет проверку Лазания со СЛ 10. В случае успеха одна клетка считается за 2.

Что еще бывает на болоте: На некоторых болотах, особенно возле зыбунов, растут деревья совсем как в лесу, обычно небольшими рощицами. Через многие болота ведут тропинки в обход крупных луж и топей. Как и в лесу, по тропинкам можно двигаться с нормальной скоростью, и на тропинке существа хорошо видны.

Скрытность и видимость на болоте: Максимальная дистанция, с которой можно кого-то заметить, на торфяниках равна 6d6 × 10 футов, среди трясин — 2d8 × 10 футов. Подлесок и глубокая топь могут скрыть персонажа, позволяя ему использовать Скрытность, чтобы спрятаться.

ХОЛМЫ

Отдельный холм можно найти на многих типах местности — но бывает местность, в основном из них и состоящая. Существует два вида холмов: пологие и крутые. Зачастую холмы заполняют предгорья, разделяющие горы и равнины.

	Вид холмов	
	Пологие	Крутые
Пологий склон	75%	40%
Крутой склон	20%	50%
Утес	5%	10%
Редкий подлесок	15%	15%

Пологий склон: Такой склон не замедляет перемещения, но находящийся выше по склону получает +1 к атакам в ближнем бою против стоящих ниже оппонентов.

Крутой склон: При подъеме по крутому склону каждая клетка считается за 2, а существа, бегущие вниз или пытающиеся атаковать с разбега цель, находящуюся ниже, должны пройти проверку Акробатики со СЛ 10 на первой клетке склона. Персонажи верхом вместо этого проходят проверку Верховой езды со СЛ 10. В случае провала они спотыкаются и останавливаются через d2 × 5 футов. Провал на 5 или более означает, что персонаж при этом еще и падает, оказываясь распластанным на клетке, где завершил перемещение. Крутые склоны увеличивают СЛ проверок Акробатики на +2.

Утесы: Как правило, высота утесов и скал в холмах достигает 1d4 × 10 футов. Взобраться на них можно, успешно пройдя проверку Лазания со СЛ 15. Поверхность скалы редко бывает строго вертикальной, занимая 5 футов по горизонтали при высоте менее 30 футов и 10 футов по горизонтали при высоте в 30 футов и более.

Редкий подлесок: На холмах растет много кустарников, хотя они редко образуют большие массивы. В редком подлеске персонаж плохо виден, а СЛ его проверок Акробатики и Скрытности увеличивается на 2.

Что еще бывает в холмах: В холмах встречаются деревья, ручьи (5–10 футов шириной и не более 5 футов глубиной) или их пересохшие русла (считаются канавами 5–10 футов в ширину). При добавлении на карту ручья или русла помните, что вода всегда течет вниз по склону.

Скрытность и видимость в холмах: На пологих холмах максимальное расстояние, с которого можно кого-то заметить, составляет 2d10 × 10 футов, на крутых — 2d6 × 10 футов. В холмах можно прятаться только при наличии подлеска, но вершина или гребень холма позволяют прятаться за ними от всех, кто находится ниже и с противоположной стороны.

ГОРЫ

Горная местность бывает трех видов: альпийские луга (низкогорье), среднегорье и высокогорье. Персонажи в походе обычно попадают в эти местности по очереди, начиная с альпийских лугов и кончая высокогорьем, ближе

к вершинам. В горах встречается такой важный элемент местности, как скальная стенка: она ставится на границе между клетками, а не на самой клетке.

	Вид гор		
	Низкогорье	Среднегорье	Высокогорье
Пологий склон	50%	25%	15%
Крутой склон	40%	55%	55%
Утес	10%	15%	20%
Расселина	—	5%	10%
Редкий подлесок	20%	10%	—
Осыпь	—	20%	30%
Большой завал	—	20%	30%

Пологие и крутые склоны: См. раздел «Холмы» на стр. 461.

Утес: См. раздел «Холмы». В горах утесы чаще бывают 2d6 × 10 футов высотой. Подъем на утес выше 80 футов включает горизонтальное перемещение на 20 футов.

Расселина: Естественные расселины — эквивалент ям в подземельях. Они не бывают скрытыми, и случайно в них упасть трудно (хотя, конечно, туда могут столкнуть). Обычно расселина имеет глубину 2d4 × 10 футов, длину не менее 20 футов и ширину от 5 до 20 футов.

Чтобы выкарабкаться из расселины, нужно пройти проверку Лазания со СЛ 15. В высокогорьях расселины бывают глубиной 2d8 × 10 футов.

Редкий подлесок: См. раздел «Лес» на стр. 459.

Осыпь: Множество мелких камешков не слишком замедляют перемещение, но на склоне на них часто скользят ноги. На осыпи на склоне у персонажа +2 к СЛ проверок Скрытности, а также +2 (на пологом склоне) или +5 (на крутом склоне) к СЛ проверок Акробатики.

Большой завал: На этом участке земля засыпана всевозможными камнями. При перемещении такая клетка считается за 2. СЛ проверок Акробатики увеличивается на 5, Скрытности — на 2.

Скальная стенка: По такой стенке можно вскарабкаться, пройдя проверку Лазания со СЛ 25. Обычно стенка имеет высоту 2d4 × 10 футов в среднегорье и 2d8 × 10 футов в высокогорье. Скальные стенки находятся на границах клеток, а не на самих клетках.

Вход в пещеру: Зачастую встречается на утесах или на крутых склонах. Входы в пещеру обычно бывают шириной 5–20 футов и глубиной 5 футов. Пещера может состоять из одной маленькой ниши, а может вести в большое разветвленное подземелье. В обитаемых пещерах, как правило, 1d3 помещения, каждое из которых занимает 1d4 × 10 футов.

Прочие особенности горной местности: Большая часть низкогорий находится выше линии лесов, поэтому в горах деревьев мало. Там могут быть ручьи (5–10 футов шириной и не более 5 футов глубиной) и их пересохшие русла (считается канавой шириной 5–10 футов). Самые высокогорные области обычно гораздо холоднее окрестных низин, и они могут быть покрыты наледью (см. «Пустыни» на стр. 463).

Скрытность и видимость в горах: Обычно максимальное расстояние, на котором в горах можно кого-то заметить, равно 4d10 × 10 футов. С пиков и карнизов может быть видно гораздо лучше, а в особенно извилистых низкогорьях — хуже. Растительность в горах почти не загораживает обзор, поэтому видимость зависит в основном от особенностей местной географии. Как и в холмах, в горах можно прятаться за пиками и гребнями. В горах далеко слышно: СЛ проверок Внимания, связанных со слухом, растет на 1 за 20 футов до источника звука (а не за 10).

ЛАВИНЫ, ОПОЛЗНИ, СЕЛИ (КО 7)

Сочетание высоких пиков с обильными снегопадами приводит к тому, что с гор сходят снежные лавины и грязевые сели, подвергая путешественников смертельной опасности. Лавину можно заметить с расстояния до 1d10 × 500 футов, успешно пройдя проверку Внимания со СЛ 20 (лавина считается существом колоссального размера). Если все провалят проверку Внимания, лавина продолжает надвигаться; ее замечают без проверок, когда она преодолевает половину от первоначального расстояния. Лавину можно услышать, даже если вы ее не видите. В идеальных условиях (в отсутствие иных громких звуков) лавину или сель слышно за 1d6 × 500 футов при успешной проверке Внимания со СЛ 15. В худших условиях (например, в грозу) СЛ такой проверки может быть равна 20, 25 или даже больше.

У лавины или оползня есть центральная зона (ровно на ее пути) и периферия (то место, куда долетают отдельные камни, куски льда и т. д.). Персонажи в центральной зоне всегда получают урон, а у оказавшихся на периферии есть шанс увернуться. Все в центральной зоне получают 8d6 урона или вдвое меньше, если успешно проходят испытание Реакции со СЛ 15. После этого они считаются заваленными. Персонажи на периферии оползня или лавины получают 3d6 урона или не получают урона вовсе, если успешно проходят испытание Реакции со СЛ 15. В случае провала они также считаются заваленными.

Заваленный персонаж получает 1d6 несмертельного урона в минуту. Если он оказывается без сознания, то должен раз в минуту проходить проверку Выносливости со СЛ 15. В случае провала он получает 1d6 смертельного урона в минуту, пока его не вытащат или он не умрет. Правила по выкапыванию заваленных см. на стр. 449, «Обвалы».

Обычно лавина имеет ширину 1d6 × 100 футов; центральной считается ее средняя зона, размером в половину от общей ширины. Чтобы точно определить, где именно на пути лавины оказались персонажи, бросьте 1d6 и умножьте результат на 20; получившееся число в футах будет расстоянием от самого центра лавины до группы. Снежные лавины двигаются со скоростью 500 футов в раунд, сели и оползни — 250 футов в раунд.

Путешествие по горам

Выживание на больших высотах — довольно трудная задача для непривычных к ним существ. В таких местах очень холодно, а нехватка кислорода подкашивает даже самых закаленных воителей.

Акклиматизация: Персонажи, привычные к жизни на больших высотах, чувствуют себя там лучше, чем жители низин. Акклиматизировавшимся считается любое существо, у которого в качестве среды обитания указаны в том числе горы.

Персонажи также могут акклиматизироваться, пожив на больших высотах хотя бы месяц. Прожившие в иных условиях хотя бы два месяца должны по возвращении снова акклиматизироваться. Нежить, конструкции и иные существа, которые не дышат, невосприимчивы к эффектам больших высот.

Высоты: В горах выделяются три зоны высот — низкий перевал, низкий пик / высокий перевал и высокий пик.

Низкий перевал (менее 5 000 футов): Большая часть перемещений в горах происходит именно здесь — среди низкогорий и горных лесов. Такие маршруты далеко не всегда просты (это отражено в скорости перемещения по горам), но эффекты большой высоты на путешественниках не сказываются.

Низкий пик или высокий перевал (5 000 — 15 000 футов): В эту категорию попадают вершины обычных гор или перевалы через высокогорья. Неакклиматизировавшимся существам становится трудно дышать. Каждый час они должны проходить испытание Стойкости (СЛ 15, +1 за каждое предыдущее) и в случае провала стать утомленными. Утомление проходит, когда они спускаются с гор. Акклиматизировавшимся персонажам не нужно проходить эти испытания.

Высокий пик (более 15 000 футов): Горы бывают в том числе и высотой более 15 000 футов. На таких высотах существо в дополнение к утомлению от большой высоты (см. выше) страдает от высотной болезни, даже если оно акклиматизировалось. Высотная болезнь возникает от долгой нехватки кислорода и влияет на ментальные и физические характеристики персонажа. За каждые 6 часов, проведенные на высоте более 15 000 футов, персонаж должен пройти испытание Стойкости (СЛ 15 +1 за каждое предыдущее) и в случае провала получить 1 пункт урона ко всем характеристикам. Акклиматизировавшиеся персонажи получают +4 (мастерство) к испытаниям против высотной болезни, но даже они не могут оставаться на такой высоте бесконечно.

Пустыни

Пустыней считается любая местность с малым количеством осадков, будь то знойные песчаные долины, объятая вечной мерзлотой тундра или проклятые земли, где из-за магии не растет трава и не идут дожди. Бывает три вида пустынь: тундра (в холодном климате), каменистая пустыня

(обычно в умеренном климате) и песчаная пустыня (как правило, в жарком климате).

Тундра отличается от остальных видов пустынь, поскольку она зачастую покрыта снегом и льдом. По этой причине здесь легко добыть воду. В середине лета вечная мерзлота оттаивает на фут или два, и почва напитывается влагой. Это влияет на перемещение и применение навыков так же, как мелкая топь (см. «Болота» на стр. 460), хотя стоячей воды в тундре немного.

Таблица ниже описывает, что можно встретить в трех видах пустынь. Все эти элементы исключают друг друга: так, клетка в тундре может иметь или редкий подлесок, или наледь, но не то и другое сразу.

	Вид пустыни		
	Тундра	Каменистая	Песчаная
Редкий подлесок	15%	5%	5%
Наледь	25%	—	—
Небольшой завал	5%	30%	10%
Большой завал	—	30%	5%
Песчаная дюна	—	—	50%

Редкий подлесок: Обычно состоит из кактусов или жестких выносливых кустарников и имеет те же параметры, что и редкий подлесок в других видах местности.

Наледь: Земля, покрытая скользким льдом. При перемещении такая клетка считается за 2, а СЛ проверок Акробатики возрастает на 5. Чтобы бежать или атаковать с разбега, нужно успешно пройти проверку Акробатики со СЛ 10.

Небольшой завал: Земля, усыпанная мелкими камнями, затрудняющими перемещение. СЛ проверок Акробатики возрастает на 2.

Большой завал: Земля, заваленная крупными камнями. При перемещении по такой местности одна клетка считается за 2, СЛ проверок Акробатики возрастает на 5, а проверок Скрытности — на 2.

Песчаная дюна: Особый тип холмов из песка, перемещающихся благодаря ветру. Если ветер дует сильно и постоянно, дюна может за неделю переместиться на несколько сотен футов. Дюны могут достигать размера в несколько сотен клеток. Склон считается пологим со стороны, откуда дует ветер, и крутым с обратной.

Что еще бывает в пустыне: Тундра часто граничит с лесами, и в ней иногда встречаются деревья. В каменистых пустынях можно найти обточенные ветром скалы и плоскогорья с крутыми склонами (см. «Горы» на стр. 461), а в песчаных — зыбучие пески (работают так же, как зыбуны — см. «Болота» на стр. 460, только состоят из мелкого песка). Песчаную пустыню могут пересекать высохшие русла (канавы шириной 5–15 футов), которые изредка заполняются водой, если случается дождь.

Скрытность и видимость в пустыне: Обычно максимальное расстояние в пустыне, на котором при успешной проверке Внимания можно кого-то заметить, составляет 6d6 × 20 футов; за пределами этой дистанции возвышенности и искажение воздуха из-за жары (в песчаных пустынях) затрудняют проверки Внимания. Наличие дюн сокращает видимость до 6d6 × 10 футов. Поскольку в пустынях мало подлеска и иных подобных деталей пейзажа, применять Скрытность довольно трудно.

ПЕСЧАНЫЕ БУРИ

Песчаная буря снижает видимость до 1d10 × 5 футов и налагает штраф –4 на проверки Внимания. Она наносит 1d3 несмертельного урона в час любым существам, которых застигнет вне укрытия, и оставляет за собой тонкий слой песка. Песок этот проникает всюду, раздражая кожу и портя вещи, не затрагивая лишь то, что плотно закрыто.

РАВНИНЫ

Существует три вида равнин: возделанные, естественные и поля боя. Возделанные — это поля и луга при поселениях, естественные — дикие саванны и степи. Поля боя, где встречались враждующие армии, — явление временное, и обычно эту местность вскоре осваивает естественная растительность или плуг земледельца. Они выделены в отдельную категорию потому, что искатели приключений довольно часто их посещают, а не потому, что в мире их особенно много.

В таблице ниже указано, насколько часто встречаются те или иные особенности местности на разных видах равнин. В случае возделанных полей «редкий подлесок» обычно означает высокие колосья, а если поле засеяно овощами или, учитывая время года, на нем еще ничего не выросло, то подлеска там не будет. Все эти элементы исключают друг друга.

	Вид равнины		
	Возделанная	Естественная	Поле боя
Редкий подлесок	40%	20%	10%
Густой подлесок	—	10%	—
Небольшой завал	—	—	10%
Канава	5%	—	5%
Насыпь	—	—	5%

Подлесок: Высокая трава равнин, будь то культурные растения или дикие, имеет такие же параметры, как редкий подлесок в лесу. Заросли густых кустов могут на равнинах формировать участки с густым подлеском.

Небольшой завал: На полях битвы небольшим завалом обычно оказывается что-то разрушенное, например остатки стены или здания. Параметры см. в разделе «Пустыни» на стр. 463.

Канава: В сельском хозяйстве канавы используются для ирригации, а на полях битвы их называют траншеями, и они используются солдатами в качестве укрытия. Траншея работает как низкая стенка, но не дает укрытия от стоящих рядом противников. Вход в канаву требует одной клетки перемещения, выход — двух. Персонажи вне канавы получают +1 к атакам по находящимся в ней, потому что стоят выше.

Насыпь: Это низкий земляной вал, замедляющий движение и дающий укрытие. На карте насыпь выглядит как два противоположно направленных крутых склона (см. «Холмы» на стр. 461), прилегающих друг к другу верхней частью. Персонаж, перебирающийся через насыпь размером в две клетки, сперва проходит одну клетку вверх по склону, затем еще одну вниз. Такие насыпи дают укрытие, соответствующее низкой стенке. Более крупные насыпи считаются низкими стенками для любого стоящего в одной клетке вниз по склону от вершины насыпи.

Изгородь: Деревянными изгородями обычно окружают загоны для скота или используют их для замедления наступления противника. Чтобы перелезть через нее, требуется дополнительная клетка перемещения. Каменная изгородь также дает укрытие и считается низкой стенкой. Едущий верхом персонаж может миновать такую клетку не задерживаясь, если успешно пройдет проверку Верховой езды со СЛ 15. При провале его скакун преодолевает препятствие, но всадник вылетает из седла.

Что еще бывает на равнинах: На равнинах порой встречаются одиночные деревья, хотя на полях битв их зачастую срубают и пускают на материалы для осадных машин (см. «Города» на стр. 466). Также на равнинах встречаются кочки (см. «Болота» на стр. 460) и ручьи шириной 5–20 футов и глубиной 5–10 футов.

Скрытность и видимость на равнинах: На равнинах максимальное расстояние, на котором при успешной проверке Внимания можно кого-то заметить, составляет 6d6 × 40 футов, хотя особенности географии могут это ограничивать. Укрытие или участок с плохой видимостью обычно тоже нетрудно найти.

ВОДА

Вода — наименее удобная местность для большинства персонажей, поскольку они не могут в ней дышать. Подводный мир на дне океана скрывает много чудес, включая разнообразные варианты элементов ландшафта, которые описывались для других типов местности, но когда персонаж падает в воду, потому что его столкнули за борт корабля, особенности дна в сотнях футах под ним значат немного. Правила различают два вида водной местности: проточная вода (к ней относятся ручьи и реки) и водоемы (озера и моря).

Проточная вода: Самые широкие и медленные реки могут течь со скоростью примерно миля в час и считаются спокойной водой. Другие реки и ручьи гораздо быстрее: они несут своим течением предметы со скоростью 10–40 футов в раунд. Стремнины могут достигать скорости 60–90 футов в раунд. Быстрые реки всегда считаются неспокойной водой (СЛ Плавания 15), а стремнины — бурной водой (СЛ Плавания 20). Пока персонаж находится в воде, течение сносит его в конце хода на указанное расстояние. Если персонаж хочет, чтобы его не сносило, ему придется часть хода или весь ход тратить на то, чтобы плыть вверх по течению.

Затягивающее течение: Персонаж, унесенный течением со скоростью более 60 футов в раунд, должен проходить проверку Плавания со СЛ 20 каждый раунд, чтобы не уйти под воду. При успехе, превышающем СЛ на 5 и более, ему удается задержаться, зацепившись за скалу, ветку дерева или подводную корягу, и тогда его не сносит дальше. Чтобы выбраться из стремнины на берег, нужно успешно пройти три проверки Плавания со СЛ 20 подряд. Зацепившиеся за скалу, ветку или корягу персонажи не могут выбраться, если не отпустят этот предмет и не поплывут по воде дальше. Другие персонажи могут помогать им, как если бы их затянуло в зыбун (см. «Болота» на стр. 460).

Водоемы: В озерах и морях для передвижения персонажам нужно проходить проверку Плавания (СЛ 10 в спокойной воде, 15 в неспокойной, 20 в бурной). Если персонаж оказался под водой, то ему придется или ею дышать, или задерживать дыхание, или тонуть. Под водой персонаж может двигаться в любом направлении.

Скрытность и видимость под водой: От чистоты воды зависит, насколько далеко вы в ней можно видеть. В чистой, прозрачной воде персонажи обычно видят на расстоянии 4d8 × 10 футов, в мутной — на 1d8 × 10 футов. Текучая вода всегда считается мутной, если только это не особенно большая река с очень медленным течением. Под водой трудно найти укрытие или оказаться в зоне плохой видимости, если только речь не идет о морском дне.

Невидимость: Невидимое существо вытесняет воду, отчего на его месте виден «пузырь» в форме тела. Такое существо считается плохо видимым (вероятность промаха 20%), но не невидимым.

ПОДВОДНЫЙ БОЙ

Наземные существа могут испытывать немалые трудности, сражаясь в воде. Вода влияет на атаки, урон и перемещения. Иногда бонусы к атакам появляются у противника существа. В таблице «Подводный бой» на стр. 466 перечислены эффекты боя в воде; они относятся к персонажам, которые плавают, стоят в воде по грудь или ходят по дну.

Дистанционные атаки под водой: Метательное оружие под водой неэффективно, даже если брошено с суши. На атаки прочим дистанционным оружием налагается штраф –2 за каждые 5 футов дистанции под водой в дополнение к обычным штрафам за дистанцию.

Атаки с суши: Плавающие под водой или по поверхности персонажи, а также идущие или стоящие хотя бы по грудь в воде, получают надежное укрытие (+8 к КБ, +4 к испытаниям Реакции) от персонажей, находящихся на суше. Если у противника на суше есть *свобода движений*, он игнорирует эффекты укрытия, атакуя в ближнем бою противников, находящихся в воде. С головой погрузившееся в воду существо имеет полное укрытие от противников на суше, если только у них нет *свободы движений*. Магических эффектов это не касается, за исключением тех, что

Подводный бой

Условия	Атаки / урон: Режущие / дробящие	Колющие	Перемещение	Потеря равновесия[1]
Свобода движений	Как обычно / как обычно	Как обычно	Как обычно	Нет
Имеет базовую скорость плавания	–2 / половина	Как обычно	Как обычно	Нет
Удачная проверка Плавания	–2 / половина[2]	Как обычно	Четверть или половина[3]	Нет
Опора для ног[4]	–2 / половина[2]	Как обычно	Половина	Нет
Ничто из вышеперечисленного	–2 / половина[2]	–2 / половина	Как обычно	Да

1 Барахтающиеся в воде существа (например, провалившие проверки Плавания) обычно не очень эффективны в бою. Потерявшее равновесие существо утрачивает положительный модификатор Ловкости к КБ, а его противники получают +2 к атакам.

2 Существо без *свободы движений* или скорости плавания проходит проверки захвата со штрафом –2, но наносит при этом обычный урон.

3 Успешная проверка Плавания позволяет существу перемещаться на четверть своей скорости (сопутствующее действие) или на половину скорости (действие полного хода).

4 Существа имеют опору, когда идут по дну, касаются корпуса корабля и т. п. Чтобы идти по дну, существу обязательно иметь на себе достаточно снаряжения, чтобы оно утягивало его вниз: не менее 16 фунтов для существа среднего размера, вдвое больше для каждого следующего более крупного размера и вдвое меньше для каждого следующего более мелкого размера.

требуют атаки (с ними случается то же, что со всеми атаками), а также огненных эффектов.

Огонь: Обычный огонь (включая алхимический) под водой не горит. Заклинания и псевдозаклинания с дескриптором «огонь» под водой работают, только если заклинатель успешно пройдет проверку УЗ (СЛ 20 + круг заклинания). В случае успеха заклинание создает вместо положенного эффекта пузырь кипятка, но в остальном работает как обычно.

Сверхъестественные огненные эффекты под водой не работают, если только в их описании не сказано иначе. Поверхность воды обрывает линию досягаемости для любого огненного заклинания, даже если заклинатель успешно прошел проверку УЗ и его огненное заклинание может работать под водой.

Сотворение заклинаний под водой: Тем, кто не умеет дышать водой, довольно сложно в ней колдовать. Дышащее воздухом существо должно под водой пройти проверку концентрации (СЛ 15 + круг заклинания), чтобы сотворить заклинание (эта проверка добавляется к любым другим, включая проверку при творении в воде огненного заклинания). Дышащие водой существа этих сложностей не испытывают. Некоторые заклинания могут под водой работать необычным образом — это остается на усмотрение ведущего.

НАВОДНЕНИЯ

Во многих местностях нередки разливы рек. Весной они бывают вызваны таянием снегов; в других случаях к ним могут привести обильные дожди или разрушение дамбы.

Во время наводнения реки становятся шире, глубже и быстрее. При весеннем половодье уровень воды в реке поднимается на 1d10+10 футов, а ширина ее увеличивается на 1d4 × 50%. Броды перестают исполнять свою функцию в течение многих дней, мосты может снести, а паромные переправы могут временно не работать. Проверки Плавания в такой реке всегда на одну категорию сложнее (спокойная вода становится неспокойной, неспокойная — бурной), а скорость течения возрастает на 50%.

ГОРОДА

На первый взгляд город очень похож на подземелье: в нем полно стен, дверей, комнат и коридоров. Однако приключения в городах проходят совсем не так, как в подземельях и дикой местности: у героев куда больше возможностей, и им проще заполучить разнообразные ресурсы, но при этом они должны считаться с властями и законом. Это, как правило, в корне меняет как подход персонажей к различным сценам, так и последствия решения задач силой.

Обилие возможностей: В городах герои могут свободно продавать и покупать снаряжение. С некоторой вероятностью там могут оказаться персонажи ведущего высоких уровней, предоставляющие свои услуги и ресурсы за плату, например доступ к обширным библиотекам или расшифровку текстов, написанных на древних языках. Если героев побьют в драке, они могут исцелиться в храме или отдохнуть на постоялом дворе. Подобная свобода действий и обилие путей отступления означают, что персонажи могут контролировать темп и направление развития городских приключений.

Законы: Главное различие между городом и подземельем состоит в том, что подземелье — место по определению беззаконное, где действует закон джунглей: убей или умри. Напротив, почти во всех городах жизнь регламентируется определенным сводом законов, не позволяющих искателям приключений грабить и убивать, как они привыкли это делать в подземельях. Впрочем, чудовища в большинстве городов считаются угрозой для общества, поэтому едва ли кто-то упрекнет героев за убийство опасных тварей, таких как аберрации или злые потусторонние существа. С другой стороны, злые гуманоиды обычно защищены теми же законами, что и остальные жители города. Злое мировоззрение — не преступление само по себе (кроме как в отдельных теократических городах, где сумели ввести подобный закон), преступлением является злое деяние. Если герои встретятся в городе со злодеем, который нарушает установленные правила, то по закону его следует доставить на суд, а не вершить расправу самолично.

Ограничения на оружие и магию

В некоторых городах действуют законы, регламентирующие ношение оружия и применение заклинаний. Эти законы могут касаться в разной мере разных персонажей. Монаху обычно все равно, нужно ли в этом городе закреплять оружие в ножнах с помощью перевязи, но если на входе в городские ворота изымают все религиозные символы, то у жреца могут возникнуть серьезные проблемы.

Что можно встретить в городах

Во многом город похож на подземелья. Здесь бывают и стены, и двери, и плохое освещение, и неровные мостовые. Основные отличия города от подземелья приведены ниже.

Городские стены и ворота

Города зачастую окружены стенами. В маленьком городе такая стена обычно бывает толщиной в 5 футов и высотой в 20 футов. Такие стены довольно гладки, и чтобы вскарабкаться по ним, нужно успешно пройти проверку Лазания со СЛ 30. На внешней стороне такой стены, как правило, есть зубцы, а по ее верху защитники могут еле-еле проходить по одному. Каждый участок такой стены длиной 10 футов имеет КБ 2, твердость 8 и 450 пунктов прочности. В большом городе стены более внушительные: ширина 10 футов и высотой 30, зубцы располагаются на обеих сторонах. Она такая же гладкая, и чтобы на нее вскарабкаться, нужно успешно пройти проверку Лазания со СЛ 30. Каждый участок такой стены длиной 10 футов имеет КБ 3, твердость 8 и 720 пунктов прочности.

Обычно стена мегаполиса имеет толщину 15 футов и высоту 40 футов. У нее есть зубцы с обеих сторон, и нередко еще и туннель с небольшими комнатами внутри. Каждый участок такой стены длиной 10 футов имеет КБ 3, твердость 8 и 1170 пунктов прочности.

В отличие от городов поменьше, мегаполисы часто располагают не только внешними стенами, но и внутренними — это или старые городские стены, за которые город разросся, или границы районов. Иногда эти стены такие же большие и толстые, как внешние, но чаще у них параметры как у стен маленького или большого города.

Смотровые башни: Стены некоторых городов снабжены сторожевыми постами, где караул меняется по определенному расписанию. Из окон таких башен обычно отлично видно окрестности города, а также возможные пути наступления потенциальных врагов.

Чаще всего смотровые башни на 10 футов выше стен, а их диаметр в пять раз больше толщины стен. В стенах верхних этажей, как правило, прорублены бойницы, а вдоль кромки верхней площадки возведены зубцы.

Верхняя площадка и этажи маленькой башни (25 футов в диаметре при основной стене в 5 футов толщиной), как правило, соединены между собой деревянными лестницами (в больших башнях обычно возводят каменные).

Если башня не используется постоянно, то проход в нее закрывают тяжелые, усиленные железными полосами деревянные двери с надежными замками (чтобы взломать, нужна проверка Механики со СЛ 30). Обычно ключи от башен находятся у капитана стражи, а их копии хранятся в казармах или внутренней крепости города.

Ворота: Обычно на входе в город располагаются ворота с двумя опускными решетками и «дырами-убийцами» над ними. В небольших поселениях роль ворот обычно играют окованные железом двойные двери, встроенные в городскую стену. Как правило, они открыты днем, обеспечивая свободный проход путникам, но на ночь их запирают на замок или засов, пропуская лишь тех, кто покажется страже достаточно честным, предъявит нужные бумаги или, например, даст взятку (в зависимости от города и стражи).

Стража и солдаты

Примерно 1% взрослого населения города составляют профессиональные военные, а в ополчении или народных дружинах может служить еще до 5%. К профессиональным военным относится в первую очередь стража, способная поддерживать порядок в городе в качестве полиции и (в меньшей степени) защищать город от внешнего нападения. Ополчение созывается только в случае нападения на город. Обычно городская стража работает в три восьмичасовые смены. 30% стражников служат в дневную смену (с 8 утра до 4 дня), 35% — в вечернюю (с 4 дня до 12 ночи), и 35% — в ночную (с 12 ночи до 8 утра). В любой момент 80% действующих стражников находится в патрулях, а еще 20% — на постах по всему городу, с которых в случае тревоги они тут же устремятся к месту действия. В каждом районе города находится хотя бы один такой пост (каждый район состоит из нескольких кварталов).

Большая часть городской стражи состоит из бойцов, чаще всего 1 уровня. Среди офицеров бывают бойцы более высоких уровней, а также воины, жрецы, волшебники и чародеи, а также персонажи с двумя классами — например, воины / заклинатели.

Осадные машины

К осадным машинам относятся большие орудия, временные постройки или специальное снаряжение, предназначенное для ведения осад городов и крепостей. Все машины считаются сложными устройствами с точки зрения саботажа при помощи навыка Механики; для успеха нужна проверка Механики со СЛ 20 и 2d4 раунда. Осадные машины обычно делаются из дерева, они имеют КБ 3 (–5 Лвк, –2 размер), твердость 5 и 80 пунктов прочности.

Если использован иной материал, то эти параметры могут отличаться. Для некоторых осадных машин делается броня; при определении стоимости брони осадная машина считается существом огромного размера. Осадные машины бывают искусно сделанными и даже заколдованными,

Осадные машины

Машина	Цена	Урон	Диапазон критического удара	Шаг дистанции	Команда
Тяжелая катапульта	800 зм	6d6	—	200 футов (минимум 100 футов)	4
Легкая катапульта	550 зм	4d6	—	150 футов (минимум 100 футов)	2
Баллиста	500 зм	3d8	19–20	120 футов	1
Осадный таран	1 000 зм	3d6*	—	—	10
Осадная башня	2 000 зм	—	—	—	20

* Особые правила в описании.

Модификаторы атаки катапульты

Условия	Модификатор
Цель не видна	–6
Серийные выстрелы (команда видела, куда камень попадал при предыдущих промахах)	+2 за каждый предшествующий промах (максимум +10)
Серийные выстрелы (команда не видела, куда камень попадал при предыдущих промахах, но им это сообщает третье лицо)	+1 за каждый предшествующий промах

как волшебное оружие, что улучшает их атаки. Искусно сделанная осадная машина стоит на 300 зм выше указанной цены; заколдовать машину стоит вдвое больше, чем заколдовать обычное оружие. Например, +1 *огненная* тяжелая катапульта с полной латной броней будет иметь КБ 11 и стоить 23 100 зм (база 800 + 6 000 броня + 300 искусная работа + 16 000 магические свойства).

Тяжелая катапульта: Это мощная массивная машина, метающая каменные глыбы или подобные тяжелые предметы. Поскольку снаряд катапульты летит по высокой навесной траектории, он может поражать клетки, находящиеся вне зоны видимости. При стрельбе глава управляющей катапультой команды проходит особую проверку со СЛ 15, используя свой БМА, модификатор Интеллекта, штрафы за дистанцию и соответствующие модификаторы из таблицы «Осадные машины». При успехе удар приходится именно на ту клетку, на которую была нацелена катапульта, нанося урон предметам и существам на этой клетке. Персонажи, успешно прошедшие испытание Реакции со СЛ 15, получают половину урона. Если удар пришелся на одну клетку, все следующие выстрелы будут попадать на ту же клетку, пока катапульту не перенаправят или не переменится ветер. Если камень из катапульты пролетел мимо, бросьте 1d8, чтобы определить, куда он попал. 1 означает недолет (снаряд падает на прямой между целью и катапультой), 2–8 — прочие направления, описывающие полный круг по часовой стрелке относительно цели, начиная от 1. Дальность промаха равна 1d4 клеткам в данном направлении от цели за каждый шаг дистанции атаки. Загрузка катапульты требует нескольких действий полного хода.

Чтобы опустить метательный рычаг, нужно пройти проверку Силы со СЛ 15; у большинства катапульт есть механизмы, позволяющие одному или двум членам команды помогать управляющему (действие помощи товарищу). Рычаг закрепляется на месте при успешной проверке Профессии (осадный инженер) со СЛ 15, а затем вторая такая же проверка нужна для заряжания катапульты. Для перенацеливания тяжелой катапульты нужно 4 действия полного хода (несколько членов команды могут сделать их в один раунд, так что команда из четырех человек перенацеливает катапульту за один раунд).

Тяжелая катапульта занимает квадрат 15×15 футов.

Легкая катапульта: Это маленькая и легкая версия тяжелой катапульты. Она работает так же, но для опускания рычага требуется проверка Силы со СЛ 10, а для перенацеливания — всего 2 действия полного хода.

Легкая катапульта занимает квадрат 10×10 футов.

Баллиста: Баллиста по сути является стационарным тяжелым арбалетом огромного размера. Из нее трудно целиться: существо среднего размера получает при стрельбе из баллисты штраф –4 к атакам, а небольшого — –6. Любое существо меньше крупного перезаряжает баллисту за 2 действия полного хода. Баллиста занимает одну клетку (5 футов).

Осадный таран: Это массивное бревно подвешивается на цепях на раме, и команда раскачивает его, чтобы оно ударяло одним концом по крупному предмету. Потратив полный ход, ближайший к передней части тарана член команды совершает атаку со штрафом –4 (за неумение) против КБ предмета. «Уметь» обращаться с таким устройством невозможно. В дополнение к урону, указанному в таблице «Осадные машины», до 9 дополнительных персонажей, раскачивающих таран, могут добавить к урону свои модификаторы Силы, если потратят на это основное действие. Для применения осадного тарана требуется минимум одно существо огромного размера или более, два крупных существа, четыре средних или восемь небольших.

Осадный таран обычно имеет размер 30 футов в длину. В бою существа с тараном строятся в два ряда одинаковой длины, а само бревно тарана находится между ними.

Осадная башня: Это большая деревянная башня на колесах или катках, которую подводят к стене, чтобы атакующие могли взобраться на башню — и на верхнюю часть стены, будучи под прикрытием. Обычно у нее деревянные стены толщиной в 1 фут, и она занимает квадрат 15×15 футов.

Находящиеся внутри башни могут двигать ее со скоростью 10 футов (ускоряться такая башня не может). Восемь существ на нижнем этаже получают полное укрытие, а на верхних этажах — надежное укрытие и возможность стрелять через бойницы.

ГОРОДСКИЕ УЛИЦЫ

Обычно улицы города узки и извилисты. Как правило, их ширина составляет 15–20 футов, в случае переулков — 5–10 футов.

По хорошо сохранившейся мостовой можно передвигаться без осложнений, но разбитые или очень грязные дороги ограничивают движение, как если бы на них были небольшие завалы (СЛ проверок Акробатики увеличивается на 2).

В некоторых городах более широких магистралей просто нет, особенно если эти города постепенно вырастали из маленьких поселений. Города с регулярной планировкой или пережившие большие пожары (после которых власти провели новые дороги вместо разрушенных домов) могут иметь несколько более широкие улицы. У таких улиц есть проезжая часть шириной 25 футов, что уже позволяет двум телегам разъехаться, и пятифутовые тротуары по бокам.

Толпы: Нередко улицы города заполнены людьми, снующими по своим делам.

Если драка вспыхнула в особо людном месте, вместо того чтобы изображать на карте каждого человека, обозначьте лучше клетки, заполненные толпой. Если поблизости оказывается что-то представляющее собой очевидную опасность, толпа начинает двигаться в противоположном направлении со скоростью 30 футов в раунд, ее инициатива всегда равна нулю. Каждая клетка, заполненная толпой, считается для движения за две и предоставляет укрытие любому, кто на ней находится, позволяя проходить проверки Скрытности, давая +4 к КБ и +2 к испытаниям Реакции.

Управление толпой: Чтобы направить толпу в определенную сторону, нужно успешно пройти проверку Дипломатии (СЛ 15) или Запугивания (СЛ 20), и толпа должна быть способна видеть или слышать того, кто это делает. Для проверки Дипломатии требуется действие полного хода, для Запугивания — только свободное действие.

Если два персонажа пытаются направить толпу в разные стороны, они проходят встречную проверку Дипломатии или Запугивания, чтобы определить, кого послушается толпа. Толпа игнорирует обоих, если никто из них не преодолел СЛ проверок, указанную выше.

НАД УЛИЦАМИ И ПОД НИМИ

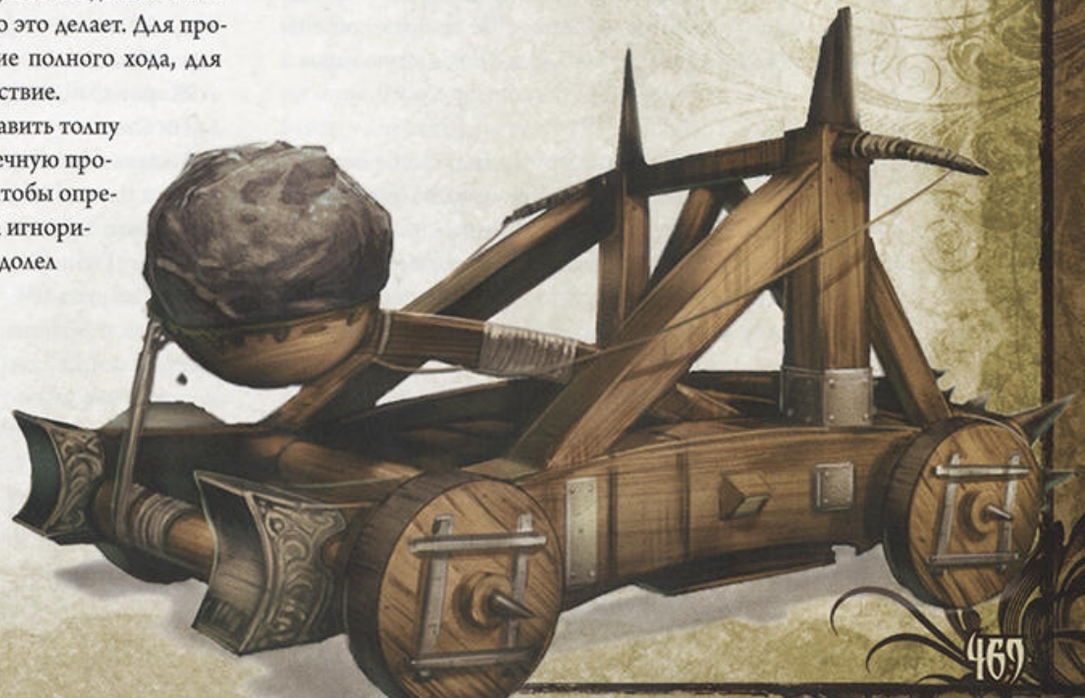
Крыши: Обычно на крыши герои попадают, взобравшись по стене (см. «Городские стены и ворота» на стр. 467) либо прыгнув с моста или из окна более высокого здания.

Плоские крыши обычно делают только в теплом климате (где нет риска, что ее зимой проломит накопившийся снег). По ним легко бегать. Для перемещения по коньку двускатной крыши нужно успешно пройти проверку Акробатики со СЛ 20; для движения по крыше вдоль конька — со СЛ 15; для движения поперек — со СЛ 10. Добежав до края крыши, персонаж должен или перепрыгнуть на следующую, или спрыгнуть вниз. Расстояние до ближайшей крыши обычно равно 1d3 × 5 футам по горизонтали, и она с равной вероятностью может располагаться на 5 футов выше, ниже или на той же высоте. Для определения сложности прыжков пользуйтесь описанием навыка Акробатика.

Канализация: Обычно канализация располагается на 10 футов ниже уровня города. В коллектор можно пробраться, миновав тяжелые металлические решетки (поднять такую решетку — действие полного хода). Канализации подобны подземельям как по структуре (только полы обычно скользкие и мокрые), так и в отношении обитающих там чудовищ. Некоторые города возведены на руинах древних цивилизаций, поэтому их туннели могут привести исследователей к опасностям и сокровищам, таящимся здесь с незапамятных времен.

ГОРОДСКИЕ ЗДАНИЯ

Большая часть городских зданий делится на три категории. Самая большая из них — здания от двух до пяти этажей в высоту, стоящие плотно друг к другу длинными рядами, разделенными улицами и переулками. На нижних этажах таких зданий часто располагаются мастерские и магазины, а на верхних — жилые помещения. Крупные магазины, трактиры и склады, а также мельницы, кожевенные мастерские и иные предприятия, занимающие много места, обычно находятся в отдельных больших зданиях до пяти этажей в высоту. Наконец, бывают маленькие домики, магазинчики, склады и сараи — простые одноэтажные здания, распространенные в бедных районах.



Обычно городские здания строят из камня или кирпича (нижняя пара этажей), а также дерева (верхние этажи, облицовка стен и полов). Крыши кроют досками, соломой или черепицей, скрепляя смолой.

Обычная стена нижнего этажа имеет толщину в 1 фут, КБ 3, твердость 8, 90 пунктов прочности, и чтобы на нее вскарабкаться, нужно успешно пройти проверку Лазания со СЛ 25. Стены верхних этажей имеют толщину в 1 фут, КБ 3, твердость 5, 60 пунктов прочности, нужна проверка Лазания со СЛ 21. Входные двери большинства зданий — это добротные деревянные двери с замками. Не запирают обычно только двери общественных мест вроде лавок и трактиров.

ОСВЕЩЕНИЕ

Главные улицы города обычно освещаются фонарями, развешанными на высоте 7 футов от земли и на расстоянии 60 футов друг от друга, так что между ними много плохо освещенного пространства. Маленькие улочки и переулки зачастую не освещаются вовсе, и горожане, которым потребовалось прогуляться по таким улочкам, порой пользуются услугами факельщиков.

В переулках бывает довольно темно даже днем из-за тени находящихся рядом зданий. Вероятность промаха не увеличивается, но существа на этих переулках получают преимущество +2 к проверкам Скрытности.

ПОГОДА

Погода может играть важную роль в жизни искателей приключений. Если вы желаете определить погоду случайным образом, обратитесь к таблице «Случайная погода» на стр. 471.

Термины в таблице означают следующее.

Буря (пыльная/метель/гроза): Крепкий ветер (от 30 до 50 миль в час), видимость сокращается на три четверти. Бури длятся 2d4 – 1 часов. Подробнее см. ниже.

Ветрено: Скорость ветра от умеренной до сильной (от 10 до 30 миль в час), см. таблицу «Эффекты от ветра» на стр. 472.

Жара: От 30 до 45 °C днем, ночью температура на 5–10 °C ниже.

Ливень: Аналог дождя (см. «Осадки» далее), но приводит к плохой видимости, как туман. Длится 2d4 часа.

Осадки: Бросьте d%, чтобы определить, какие осадки выпали: туман (01–30), дождь / снег (31–90) или град / снежная крупа (91–00). Снег выпадает при температуре ниже нуля. Большая часть осадков длится 2d4 часа. Град обычно длится всего 1d20 минут, но как правило, его сопровождают 1d4 часа дождя.

Потепление: Температура повышается на 5 °C.

Похолодание: Температура понижается на 5 °C.

Прохладно: От 5 до 15 °C днем, ночью температура на 5–10 °C ниже.

Случайная погода

d%	Погода	Холодный климат	Умеренный климат*	Пустыня
01–70	Обычная погода	Холод, штиль	По сезону**	Жара, штиль
71–80	Необычная погода	Потепление (01–30) или похолодание (31–100)	Потепление (01–50) или похолодание (51–100)	Жара, ветрено
81–90	Непогода	Осадки (снег)	Осадки (по сезону)	Жара, ветрено
91–99	Буря	Метель	Гроза, метель	Песчаная буря
100	Сильная буря	Вьюга	Шторм, вьюга, ураган, торнадо	Ливень

* В умеренном климате встречаются леса, холмы, болота, горы, равнины и теплые водоемы.

** Зимой климат считается холодным, летом — теплым, весной и осенью — умеренным. На болотах зимой слегка теплее.

Сильная буря (шторм/вьюга/ураган/торнадо): Скорость ветра более 50 миль в час (см. таблицу «Эффекты от ветра» на стр. 472). Вьюга также наносит много снега (1d3 фута), а ураганы сопровождаются ливнями. Шторм длится 1d6 часов, вьюга — 1d3 дня.

Ураганы могут продолжаться до недели, но основные их эффекты происходят в течение 24–48 часов, когда через местность движется их центр. Торнадо продолжаются очень недолго (1d6 × 10 минут) и обычно являются частью грозы.

Тепло: От 15 до 30 °C днем, ночью температура на 5–10 °C ниже.

Холод: От –15 до +5 °C днем, ночью температура на 5–10 °C ниже.

Штиль: Слабый ветер (от 0 до 10 миль в час).

Дождь, снег, снежная крупа и град

Плохая погода нередко задерживает путешественников или даже делает перемещение невозможным. Ливни и метели мешают видеть так же, как густой туман.

Самый частый вид осадков — это дождь, но в холодных условиях вместо него может выпадать снег, град или снежная крупа. Если после выпадения осадков любого типа происходит похолодание и температура оказывается ниже 0 °C, то на земле появляется лед.

Дождь: Дождь снижает видимость вдвое, что налагает штраф –4 на проверки Внимания. Он влияет на огонь, атаки дистанционным оружием и проверки Внимания так же, как крепкий ветер.

Снегопад: Снегопад влияет на видимость, атаки дистанционным оружием и проверки навыков так же, как дождь. При проходе по снегу одна клетка считается за две. День снегопада обеспечивает снежный покров толщиной в 1d6 дюймов.

Сильный снегопад: Дает все эффекты обычного снега, но ограничивает видимость, как туман (см. «Туман» на стр. 472). День сильного снегопада обеспечивает снежный покров в 1d4 фута, и при перемещении через глубокий снег одна клетка считается за 4. В сочетании с сильным или крепким ветром сильный снегопад может образовать глубокие сугробы и снежные заносы толщиной 1d4 × 5 футов, в основном возле крупных объектов с их наветренной стороны — например, возле домов. В 10% случаев сильный снегопад сопровождается молниями (см. «Гроза» ниже). Снегопад оказывает на огонь такое же действие, как умеренный ветер.

Снежная крупа: Это, по сути, замерзший дождь. У нее есть все эффекты дождя (кроме того, что вероятность погасить даже прикрытый огонь равна 75%) и такие же эффекты снега, когда она падает на землю.

Град: Град не ухудшает видимость, но шум от него налагает штраф –4 на проверки Внимания, связанные со слухом. Иногда (в 5% случаях) град бывает достаточно крупным, чтобы нанести 1 пункт урона (за весь период) всем, кто находится на открытом месте. Упавший на землю град оказывает такое же влияние на перемещение, как и снег.

Бури

Сочетание ветра и осадков либо пыли снижает видимость на три четверти и налагает штраф –8 на проверки Внимания. Бури делают невозможными атаки дистанционным оружием, за исключением осадных машин, которые в бурю стреляют со штрафом –4 к атакам. Бури сразу же гасят свечи, факелы и другой открытый огонь. Укрытый огонь (как в фонарях) они заставляют метаться и гасят в 50% случаев. По таблице «Эффекты от ветра» на стр. 472 определяется, что происходит с существами, которых буря застигла на открытом месте. Существует три вида бурь.

Пылевая буря (КО 3): Эти бури обычно случаются в пустынях и не сопровождаются осадками. Вместо этого такая буря несет мелкие песчинки, ухудшающие видимость, гасящие открытый огонь, а в 50% случаев — и укрытый тоже. Обычно пылевая буря сопровождается крепким ветром и оставляет за собой слой в 1d6 дюймов песка. В 10% случаев пылевая буря сопровождается штормовым ветром (см. таблицу «Эффекты от ветра»). Такая буря наносит 1d3 несмертельного урона в раунд всем, кого застигла вне убежища; в ней также есть шанс задохнуться (см. «Утопление» на стр. 477) с той разницей, что персонаж, носящий шарф или иным образом защищающий рот и нос, не начинает задыхаться, пока не пройдет количество раундов, равное 10 + его Выносливость. Такие штормовые пылевые бури оставляют после себя слой мелкого песка в 2d3 – 1 фута.

Метель: Кроме эффектов ветра и снега, метель оставляет после себя слой снега глубиной в 1d6 дюймов.

Гроза: Кроме ветра и осадков (обычно дождя, но иногда и града), гроза сопровождается молниями, опасными для всех, кто не спрятался в укрытии, и особенно — для тех, кто

Эффекты от ветра

Сила ветра	Скорость ветра	Дистанционные атаки (Обычные / осадные*)	Мешает (размер)**	Сносит (размер)***	Штраф к Полету
Слабый	0–10 миль в час	—/—	—	—	—
Умеренный	11–20 миль в час	—/—	—	—	—
Сильный	21–30 миль в час	–2/—	Маленький	—	–2
Крепкий	31–50 миль в час	–4/—	Небольшой	Маленький	–4
Штормовой	51–74 миль в час	Невозможно / –4	Средний	Небольшой	–8
Ураган	75–174 миль в час	Невозможно / –8	Крупный	Средний	–12
Торнадо	175–300 миль в час	Невозможно / Невозможно	Огромный	Крупный	–16

* К осадным орудиям относятся баллисты, катапульты, а также брошенные великанами глыбы.

** Мешает (размер): существа этого или менее размера могут двигаться против ветра, только если успешно пройдут проверку Силы со СЛ 10 (если они на земле) или проверку Полета со СЛ 20 (если они в воздухе).

*** Сносит (размер): существа на земле падают (становятся распластанными) и катятся на 1d4 × 10 фута, получая 1d4 несмертельного урона за каждые 10 футов, если только не пройдут проверку Силы со СЛ 15. Летающих существ ветер отшвыривает на 2d6 × 10 футов, нанося 2d6 несмертельного урона, если только они не пройдут проверку Полета со СЛ 25.

носит металлические доспехи. Обычно в центре грозы раз в минуту в течение часа бьет одна молния. Она наносит от 4d8 до 10d8 урона электричеством. Примерно одна из десяти гроз сопровождается торнадо.

Сильная буря: Сильные ветры и ливни снижают видимость до нулевой, делая невозможными любые проверки Внимания и атаки дистанционным оружием. Открытый огонь гаснет сразу же, а укрытый — в 75% случаев. Существа, застигнутые сильной бурей, должны пройти испытание Стойкости; при провале она действует на них в зависимости от размера (см. таблицу «Эффекты от ветра»). Сильные бури делятся на четыре типа.

Шторм: Некоторые бури, случающиеся почти без осадков, наносят серьезный вред просто за счет силы ветра.

Вьюга: Сочетание сильного ветра, обильного снега (1d3 фута после прохода вьюги) и холода делают вьюги смертельно опасными для тех, кто не укрылся от них.

Ураган: Помимо сильных ветров и дождей, ураганы часто становятся причиной наводнений. Путешествовать и искать приключения в ураган невозможно.

Торнадо: Помимо эффектов мощнейшего ветра, торнадо может серьезно поранить и даже убить тех, кого в него затянуло.

Туман

Туман, поднимающийся с земли или представляющий собой низко висящее облако, не позволяет видеть далее 5 футов, и ночное зрение при этом не помогает. Существа в радиусе 5 футов в тумане плохо видны (вероятность промаха по ним составляет 20%).

Ветер

Порыв ветра может поднять пыль или песок, задуть огонь, перевернуть лодку, сдуть газы или испарения. Если он достаточно сильный, то может даже сбивать с ног существ (см. таблицу «Эффекты от ветра»), мешать применять дистанционные атаки и давать штрафы к проверкам некоторых навыков.

Слабый ветер: Легкий бриз, не дающий почти никаких эффектов.

Умеренный ветер: Устойчивый ветер, в 50% случаев гасящий маленькие открытые огни вроде свечей.

Сильный ветер: Всегда гасит открытый огонь (свечи, факелы и т. п.), а также налагает штраф –2 на дистанционные атаки и проверки Внимания.

Крепкий ветер: Всегда гасит открытый огонь, заставляет укрытый огонь (например, в фонаре) метаться, в 50% случаев задувает и его тоже. На атаки дистанционным оружием и проверки Внимания налагается штраф –4. Именно такой ветер является эффектом заклинания *порыв ветра*.

Штормовой ветер: Шторм способен ломать ветки и даже деревья; он всегда задувает открытые огни, а в 75% случаев — и укрытые, как в фонарях.

Применение дистанционного оружия невозможно, и даже осадное оружие получает штраф –4 к атакам. Вой ветра налагает штраф –8 на все проверки Внимания, требующие слуха.

Ураганный ветер: Задувает любые огни, дистанционные атаки невозможны, кроме как с помощью осадных орудий, причем со штрафом –8. Проверки Внимания с использованием слуха невозможны — вой ветра заглушает все. Ураганы часто вырывают деревья.

Торнадо (КО 10): Задувает любые огни. Дистанционные атаки, в том числе из осадных орудий, при торнадо невозможны, равно как и проверки Внимания, требующие слуха. Находящихся рядом с торнадо персонажей не сносит (см. таблицу «Эффекты от ветра»), вместо этого при провале испытания Стойкости их затягивает в вихрь. Внутри него их носит и мотает в течение 1d10 раундов, они получают 6d6 урона в раунд, пока их не выкинет вон (возможен урон от падения).

Скорость вращения торнадо может достигать 300 миль в час, а сам вихрь при этом перемещается со скоростью 30 миль в час (около 250 футов в раунд). Торнадо вырывает деревья, сносит здания и производит иные разрушения.

Планы

В мире, где живет персонаж, может быть многое — разные континенты, разные планеты, иные галактики. Но кроме всего этого, есть и иные планы: совершенно другие измерения и отражения реальности. За исключением редких переходов, позволяющих путешествовать между ними, каждый план является обособленной вселенной со своими физическими законами. Совокупность этих планов называется Великим Запределье. Хотя количество планов бесконечно, их можно разделить на пять основных типов: Материальный план, переходные планы, Внутренние планы, Внешние планы и бесчисленные полупланы.

Материальный план: Материальный план больше всех прочих похож на земной мир, и законы физики в нем такие же. Размер Материального плана зависит от игрового мира — это может быть один небольшой континент, а может быть целая вселенная из планет, лун, звезд и галактик. Материальный план служит базовым для игры Pathfinder.

Переходные планы: У этих планов есть одна общая характеристика: они накладываются на соседние, так что через них можно путешествовать между планами. Их связь с Материальным планом сильна, и к ним дает доступ ряд заклинаний. У этих планов есть также и свои обитатели. Ниже приведены примеры таких переходных планов.

Астральный план (или Астрал): Представляет собой серебристую пустоту, лежащую между Материальным планом и Внешними планами. Именно через него души усопших уходят в посмертие. Путешественник по Астралу видит вокруг себя пустоту с редкими кусочками материи с бесчисленных планов, с которыми соприкасается Астрал. Могущественные заклинатели используют Астрал при телепортации или путешествуют по нему при помощи заклинаний вроде *астральной проекции.*

Эфирный план (или Эфир): Это призрачное пространство между Материальным планом и Теневым планом. Путешественник по Эфиру ощущает реальный мир как бесплотный и может двигаться сквозь твердые предметы, невидимый для тех, кто остался материальным. В Эфире живут загадочные существа, а также призраки и сны, многие из которых приносят в реальный мир свои тайны и ужасы. Могущественные заклинатели используют Эфир в таких заклинаниях, как *выход в Эфир, мерцание* и *эфирная прогулка.*

Теневой план: Страшный и смертоносный, этот план — мрачная, бесцветная копия Материального. Он меньше по размерам и является кривым его отражением, полным негативной энергии (см. «Внутренние планы»). Он служит домом для бесплотной нежити и иных чудовищ. Могущественные заклинатели используют Теневой план, чтобы путешествовать на большие расстояния в Материальном плане при помощи заклинания *путь в тенях*, а также создают из его субстанции почти настоящих существ и разные эффекты при помощи таких заклинаний, как *живые тени* и *теневое разрушение.*

Внутренние планы: Во Внутренних планах содержатся отдельные элементы для выстраивания реальности — в некотором смысле Материальный план состоит из этих элементов. Однако, в отличие от переходных планов, напрямую они с ним не соприкасаются. Каждый Внутренний план состоит из одной энергии или стихии, которой там несопоставимо больше, чем всего остального. Жители любого Внутреннего плана состоят из той же энергии или стихии, что сам план. Ниже приведены примеры таких Внутренних планов:

Стихийные планы: Четыре классических Внутренних плана — это планы Воздуха, Воды, Земли и Огня. Именно оттуда происходят такие существа, как элементали, но в них есть и другие обитатели — гении, пожирающие металл зорны, невидимые охотники и проказливые мефиты.

Энергетические планы: Существует два энергетических плана — план Позитивной энергии (из которого исходит жизненная сила) и план Негативной энергии (источник, обеспечивающий существование нежити). Энергия обоих планов пронизывает всю реальность, ведя существ от рождения к смерти. Жрецы используют силу этих планов, когда проводят энергию.

Внешние планы: Далеко за пределами мира смертных лежат Внешние планы. Именно к этим невообразимо обширным мирам движутся души мертвых, и именно в них живут боги. У каждого Внешнего плана есть мировоззрение, представляющее определенный морально-этический взгляд на жизнь, и обитатели каждого из планов обычно ведут себя в полном соответствии с этим мировоззрением. Внешние планы также служат последним прибежищем душ умерших: одни из них даруют вечный покой, другие — вечное страдание. Обитатели Внешних планов формируют мифологии для жителей Материального: это они являются в виде ангелов и демонов, дьяволов и титанов, а также представляют собой бесчисленное множество других сущностей. В разных игровых мирах Внешние планы обычно различаются, в зависимости от особенностей мироздания. Классический набор Внешних планов состоит из принципиальных добрых Небес, хаотичной злой Бездны, тиранической принципиальной злой Преисподней и счастливого хаотичного доброго Элизиума. Могущественные заклинатели общаются с Внешними планами при помощи таких чар, как *божественное откровение* и *связь с иным планом*, получая советы и знания, а также могут призывать оттуда существ при помощи таких заклинаний, как *потусторонний союзник* или *призыв чудовища.*

Полупланы: Это универсальное название для всевозможных межпространственных областей, которые внутри устроены как отдельные планы, но имеют сравнительно небольшой размер, а доступ к ним ограничен. Прочие планы теоретически беспредельны, а вот полуплан может иметь размер всего в сотню футов. Полупланы могут оказаться где угодно, и хотя большая часть из них соединена с Астралом и Эфиром, некоторые от них отрезаны. В такие полупланы можно попасть только с помощью особых врат или редких заклинаний.

Многослойные планы

Бесконечность можно разделить на бесконечности меньшего размера, а план — на группу связанных планов. Такие отдельные слои одного плана весьма похожи на отдельные планы, и каждый из них имеет свои черты и свойства. Слои соединены друг с другом вратами, естественными воронками и особыми тропами, а их границы часто меняют свои очертания.

Как правило, войти извне можно только на первый слой многослойного плана (либо верхний, либо нижний — зависит от плана). Большая часть постоянных точек доступа (вроде врат или воронок) ведет именно туда, и только оттуда уже можно попасть на более глубокие слои. Заклинание *планарный переход* помещает заклинателя на первый слой такого плана.

Взаимодействие планов

Два самостоятельных плана, не пересекающихся и не соприкасающихся между собой, похожи на планеты, движущиеся по разным орбитам. Единственный способ попасть с одного плана на другой — это пройти через третий, переходный.

Сопредельные планы: Планы, которые соприкасаются друг с другом в определенных точках, называются сопредельными. Когда происходит соприкосновение, путешественники могут перейти из одной реальности в другую.

Сосуществующие планы: Если между двумя планами может быть установлена связь в любой точке, они называются сосуществующими. Из одного в другой можно попасть через любое место в пространстве. Зачастую при перемещении по одному плану можно заглядывать в другой, с которым он сосуществует, и взаимодействовать с ним.

Опасная среда

Опасности окружающей среды, связанные с определенным видом местности, описаны в соответствующих разделах. Здесь же перечислены опасности, общие для всех типов местности.

Кислота

Кислоты при контакте наносят 1d6 урона в раунд, кроме случаев полного погружения (например, в чан с кислотой) — тогда они наносят 10d6 урона в раунд. Кислотная атака — например, брошенная склянка с кислотой или плевок чудовища — приравнивается к одному раунду контакта.

Кислотные испарения — яд типа «дыхание». Находящиеся рядом с большим количеством кислоты существа должны пройти испытание Стойкости со СЛ 13 и в случае провала получать 1 пункт урона Выносливости каждый раунд. Существо может покинуть область действия, чтобы избежать дальнейшего урона.

Невосприимчивые к кислоте существа урон не получают, но могут утонуть в ней при полном погружении (см. «Утопление» на стр. 477).

Холод

Холод наносит несмертельный урон. От этого урона нельзя вылечиться, пока не выберешься в тепло и не прогреешься. Если персонаж получил от холода урон, равный его суммарным ПЗ, любой дальнейший урон холодом будет считаться смертельным.

В холодную погоду (менее +5 °C) персонаж должен проходить испытание Стойкости раз в час (СЛ 15, +1 за каждое предыдущее), при провале получая 1d6 несмертельного урона. Персонаж с навыком Выживание может получать бонус к таким испытаниям, а также давать его другим персонажам (см. описание навыка).

В сильный холод (ниже –15 °C) персонаж без специальной защиты должен проходить испытание Стойкости раз в 10 минут (СЛ 15, +1 за каждое предыдущее), получая 1d6 несмертельного урона за каждый провал. Персонаж с навыком Выживание может получать бонус к таким испытаниям, а также давать его другим персонажам. Персонаж в теплой одежде проходит такую проверку только один раз в час.

Персонаж, получивший несмертельный урон от холода, страдает от обморожения или переохлаждения, что соответствует утомлению. Это состояние проходит, когда персонаж избавляется от всего несмертельного урона, полученного от переохлаждения.

Лютый мороз (ниже –30 °C) наносит 1d6 смертельного урона в минуту (без испытаний). Кроме того, персонаж должен проходить каждую минуту испытание Стойкости (СЛ 15, +1 за каждое предыдущее) и в случае провала получать 1d4 несмертельного урона.

Лед

Каждая клетка поверхности, покрытой льдом, при движении считается за две. СЛ проверок Акробатики на льду увеличивается на +5. Персонажи, долго находящиеся в контакте со льдом, подвергаются воздействию сильного холода.

Темнота

Ночное зрение позволяет персонажам и чудовищам прекрасно видеть без света, но персонаж с обычным или сумеречным зрением в темноте ничего не видит. Полная темнота наступает, если порыв ветра задует факел или лампу либо чужая магия рассеет магическую подсветку или создаст магическую тьму.

Во многих случаях одни персонажи окажутся слепы, а другие будут что-то видеть. Слепым считается любой, кто не может видеть в текущих условиях. Такие существа не могут наносить урон за точность, например предпринимать атаки исподтишка или наносить точный выпад (как престиж-класс дуэлянт).

Чтобы перемещаться быстрее, чем с половиной от нормальной скорости, слепое существо должно проходить проверки Акробатики со СЛ 10. В случае провала существо

падает и оказывается распластано. Слепые существа не могут бегать или атаковать с разбега.

Все противники считаются для них невидимыми (что дает вероятность промаха 50%). Слепому существу надо как-то определять, где находится противник, чтобы атаковать; в противном случае оно атакует случайную клетку в зоне досягаемости. В случае дистанционных атак или заклинаний, направленных на противников, находящихся неизвестно где, бросайте кость, чтобы определить, в сторону какой из соседних клеток персонаж развернут в данный момент — его атака будет направлена именно туда.

Слепое существо не имеет положительных модификаторов Ловкости к КБ и получает штраф –2 к КБ. Также оно получает штраф –4 к проверкам Внимания и большинству навыков, связанных с Силой или Ловкостью (включая все, к которым относятся штрафы за доспехи). Слепое существо автоматически проваливает все проверки, связанные со зрением; оно также не может применять атаки взглядом и само невосприимчиво к таковым. Существо может каждый раунд проходить проверку Внимания (свободное действие), чтобы определить, где находится противник (СЛ — результат проверки Скрытности противников). При успехе оно на слух примерно определяет направление местонахождения противника. Точно определить клетку, на которой находится противник, довольно сложно: для этого нужно при проверке Внимания получить результат, превышающий СЛ на 20. Даже при успехе противник продолжает считаться невидимым.

Можно попытаться вслепую нащупывать существ вокруг. Персонаж может предпринять атаку касанием в ближнем бою по любым двум соседним клеткам (основное действие). Если на клетке кто-то есть, то в 50% случаев нападающий попадает (а в 50% — промахивается). При успехе он не наносит урона, но определяет, где находится существо. Как только последнее переместится, его местонахождение снова станет неизвестно.

Атакуя слепое существо, невидимый для него противник раскрывает свое местонахождение до тех пор, пока не переместится. Единственное исключение — если противник дотягивается с расстояния более 5 футов (при этом слепой выясняет точное направление, но не клетку) или атакует с дистанции (тогда слепой выясняет примерное, но не точное направление).

Существо с особенностью нюх всегда автоматически определяет, на каких клетках в радиусе 5 футов от него находятся невидимые существа.

ПАДЕНИЕ

Падающее существо получает 1d6 урона за каждые 10 футов, которые пролетело, до максимума в 20d6. Существо, получившее любой урон (помимо несмертельного), после падения считается распластанным.

Если оно специально прыгает (а не просто поскользнулось или сорвалось), то урон от падения такой же, но первые 1d6 его считаются несмертельными. Успешная проверка Акробатики со СЛ 15 позволяет отменить урон от первых 10 футов падения, а урон от вторых 10 футов делает несмертельным.

Например, персонаж падает с крыши высотой 40 футов и получает 3d6 урона. Если бы он оттуда спрыгнул сам, а не упал, то получил бы 1d6 несмертельного урона и 2d6 смертельного. Если бы он не только прыгнул, но и успешно прошел проверку Акробатики, то получил бы только 1d6 несмертельного урона и 1d6 смертельного.

Падение на мягкую поверхность (грязь, вскопанная земля) также делает первые 1d6 урона несмертельными; этот эффект сочетается с уменьшением урона при прыжке и проверке Акробатики.

Персонаж не может в падении творить заклинания, если только не падает с высоты более 500 футов или заклинание не творится в качестве прерывающего действия (как *плавное падение*). Сотворение заклинания при этом требует проверки концентрации со СЛ, равной 20 + круг заклинания. *Телепортация* во время падения не отменяет уже набранной вами скорости, только перемещает вас, поэтому урон от падения вы все равно получите, хотя и окажетесь в другом месте.

Падение в воду: Если под вами вода глубиной хотя бы 10 футов, первые 20 футов падения не наносят урона. Следующие 20 футов наносят несмертельный урон (1d3 за 10 футов). Весь дальнейший урон от падения становится смертельным (1d6 за каждые 10 футов).

Те, кто намеренно ныряет, не получают урона при успешной проверке Плавания (СЛ 15) или Акробатики (СЛ 15), если они погружаются в воду хотя бы 10 футов глубиной за каждые 30 футов падения. Однако СЛ проверки навыка возрастает на 5 за каждые 50 футов прыжка.

ПАДАЮЩИЕ ПРЕДМЕТЫ

Персонажи также получают урон, если на них что-нибудь падает. Урон при этом зависит от размера предмета и высоты, с которой он упал. В таблице «Урон от падающих предметов» на стр. 476 показано, сколько урона может нанести предмет, в зависимости от размера. В этой таблице приведены значения для твердых и плотных предметов вроде камней: легкие вещи могут наносить гораздо меньше урона — например, половину от указанного (это определяет ведущий). Так, огромная каменная глыба, упавшая на персонажа, наносит ему 6d6 урона, а огромная деревянная телега — всего 3d6. Если предмет падает с высоты менее 30 футов, он наносит половину указанного урона. Сам предмет получает тот же урон, что и наносит.

Чтобы уронить предмет на существо, надо предпринять дистанционную атаку касанием. Обычно такие атаки имеют шаг дистанции 20 футов. Если предмет именно падает на существо, а не брошен в него, оно может пройти испытание Реакции со СЛ 15, чтобы уменьшить урон вдвое, если оно знает про падающий предмет. К падающим предметам,

Урон от падающих предметов

Размер предмета	Урон
Маленький и меньше	1d6
Небольшой	2d6
Средний	3d6
Крупный	4d6
Огромный	6d6
Гигантский	8d6
Колоссальный	10d6

являющимся частью ловушки, применяйте правила по ловушкам вместо указанных выше.

Жара

Жара наносит несмертельный урон, от которого персонаж не может вылечиться, пока не остудится (в тени, ночью, в воде, под действием заклинания *защита от непогоды* и т. п.). Когда этот урон становится равен полным ПЗ персонажа, любой дополнительный урон от жары становится смертельным.

В жару (более 30 °C) персонаж должен проходить испытание Стойкости раз в час (СЛ 15 +1 за каждое предыдущее), при провале получая 1d4 несмертельного урона. Персонажи в плотной одежде или доспехе получают штраф –4 к испытаниям. Персонаж с навыком Выживание может получать бонус к таким испытаниям, а также давать его другим персонажам (см. описание навыка). Потерявшие сознание от жары начинают получать смертельный урон (1d4 в час).

В сильную жару (более 45 °C) персонаж должен проходить испытание Стойкости раз в 10 минут (СЛ 15 +1 за каждое предыдущее), получая 1d6 несмертельного урона за каждый провал. Персонажи в плотной одежде или любом доспехе получают штраф –4 к этим испытаниям. Персонаж с навыком Выживание может получать бонус к таким испытаниям, а также давать его другим персонажам (см. описание навыка). Потерявшие сознание от жары начинают получать смертельный урон (1d4 в 10 минут).

С персонажем, получившим несмертельный урон от жары, случается тепловой удар — что соответствует утомлению. Это состояние проходит, когда персонаж избавляется от всего несмертельного урона, полученного от жары.

Невыносимая жара (температура воздуха более 60 °C, огонь, кипящая вода, лава) наносит смертельный урон. Вдыхание раскаленного воздуха наносит 1d6 урона от огня в минуту (без испытаний). Кроме того, персонаж должен раз в 5 минут проходить испытание Стойкости (СЛ 15 +1 за каждое предыдущее) и в случае провала получать 1d4 несмертельного урона. Персонажи в плотной одежде или любом доспехе получают штраф –4 к этим испытаниям.

Кипяток наносит 1d6 урона, кроме случаев полного погружения: тогда он наносит 10d6 урона в раунд.

Возгорание

Персонаж, попавший в горящее масло, костер или магический огонь продолжительного действия может обнаружить, что его одежда, волосы или вещи загорелись. Заклинания с мгновенной длительностью обычно не вызывают возгорания — они мгновенно вспыхивают и гаснут.

Если есть риск загореться, персонаж проходит испытание Реакции со СЛ 15, чтобы этого избежать. Если его одежда или волосы загорелись, он немедленно получает 1d6 урона. В каждый следующий раунд он снова проходит такое же испытание и при провале получает такой же урон. При успехе огонь гаснет, и персонаж больше не считается горящим.

Горящий персонаж сразу же погасит огонь, если прыгнет в воду. В отсутствие рядом воды можно кататься по земле, гасить огонь плащами или подобными предметами: в этом случае персонаж получает шанс на дополнительное испытание с бонусом +4.

Те, у кого загорелась одежда или вещи, должны пройти испытание Реакции со СЛ 15 для каждой вещи. Предметы, провалившие его, получают такой же урон, как и персонаж.

Лава

Лава или магма наносит при контакте 2d6 урона огнем в раунд, кроме случаев полного погружения (например, если персонаж падает в вулкан) — тогда она наносит 20d6 урона огнем в раунд. Лава продолжает наносить урон в течение трех раундов после контакта, но этот дополнительный урон равен половине базового (1d6 или 10d6 урона в раунд, соответственно). Невосприимчивость или устойчивость к огню применяется к урону от лавы или магмы. Даже невосприимчивое или устойчивое к огню существо может утонуть, если полностью погрузится в лаву (см. «Утопление» на стр. 477).

Дым

Когда существо дышит в густом дыму, оно должно каждый раунд проходить испытание Стойкости (СЛ 15, + 1 за каждую следующую проверку) и в случае провала тратить весь свой ход впустую из-за кашля и удушья. Тот, кто прокашлял два раунда подряд, получает 1d6 несмертельного урона. Дым мешает видеть то, что в нем находится (вероятность промаха 20% за плохую видимость).

Голод и жажда

Порой персонажи оказываются без пищи или воды и каких-либо возможностей их достать. В нежарком климате персонажу среднего размера нужно в день потреблять хотя бы галлон жидкости и фунт пищи (небольшому — вдвое меньше). В очень жарком климате потребность в воде может возрасти вдвое, а то и втрое.

Без воды персонаж способен протянуть 1 день + количество часов, равное его Выносливости. По окончании этого времени он должен каждый час проходить проверку Выносливости (СЛ 10, + 1 за каждую следующую проверку)

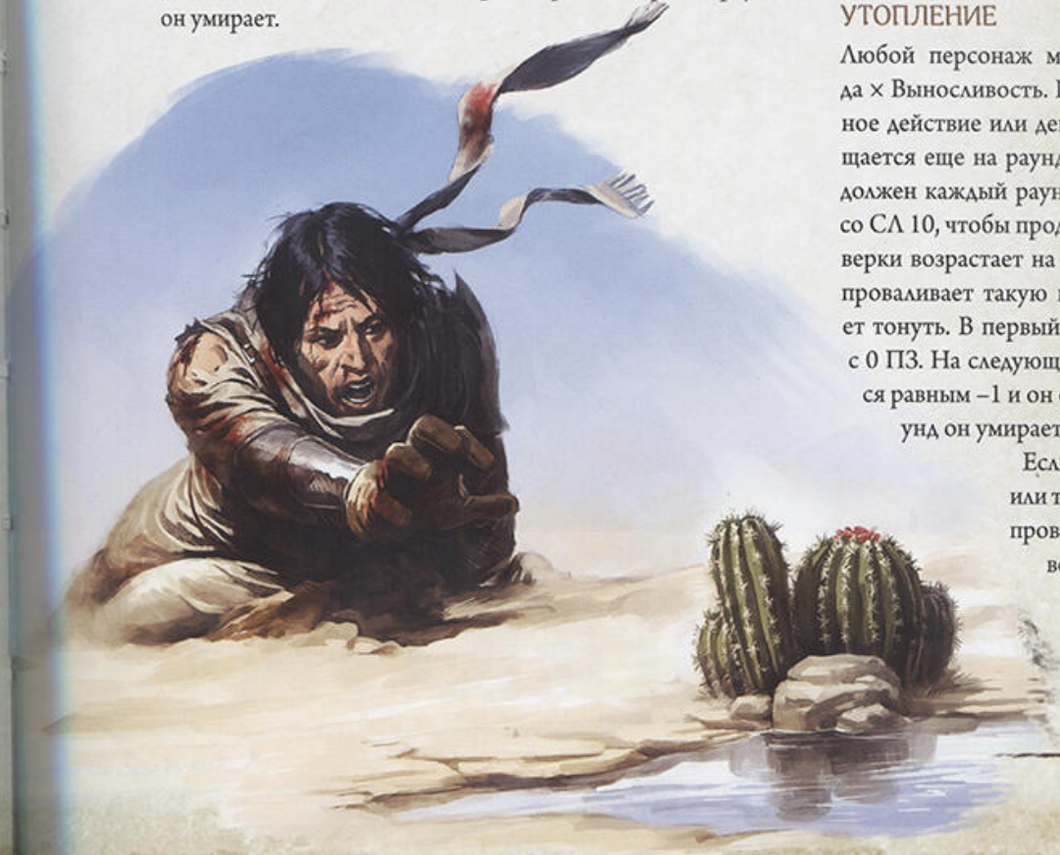
и в случае провала получать 1d6 несмертельного урона от обезвоживания. Если персонаж получил несмертельный урон, равный текущему количеству его ПЗ, любой полученный в дальнейшем урон считается смертельным.

Без пищи персонаж может продержаться три дня, хоть и будет чувствовать себя плохо. По прошествии этого времени он должен каждый день проходить проверку Выносливости (СЛ 10, +1 за каждую предыдущую), при провале получая 1d6 несмертельного урона. Если персонаж получил несмертельный урон, равный текущему количеству его ПЗ, любой полученный в дальнейшем урон считается смертельным.

Все, кто получил несмертельный урон от голода или жажды, становятся утомленными. Несмертельный урон от жажды или голода нельзя снять, пока персонажи не получат еды или питья соответственно — в противном случае даже магическое лечение не помогает.

УДУШЬЕ

Персонаж, которому нечем дышать, может продержаться без воздуха 2 раунда × Выносливость. Когда он предпринимает любое основное действие или действие полного хода, это время сокращается еще на раунд. Когда оно заканчивается, персонаж должен каждый раунд проходить проверку Выносливости со СЛ 10, чтобы продолжать задерживать дыхание; СЛ проверки возрастает на +1 за каждый раунд. Когда персонаж проваливает такую проверку, он начинает задыхаться. В первый раунд он теряет сознание и остается с 0 ПЗ. На следующий раунд количество его ПЗ становится равным –1 и он оказывается при смерти. На третий раунд он умирает.



Длительная нехватка воздуха: Существо среднего размера в закрытом помещении 10×10×10 футов может дышать шесть часов. После этого оно получает 1d6 несмертельного урона каждые 15 минут. Каждое дополнительное существо среднего размера или источник огня (например, факел) пропорционально уменьшают это время. Потеряв сознание от несмертельного урона, персонаж начинает получать смертельный урон с той же скоростью. Небольшие персонажи потребляют вдвое меньше воздуха, чем персонажи среднего размера.

ВОДНЫЕ ОПАСНОСТИ

Любой персонаж может без проверок идти вброд через спокойную воду. СЛ проверок Плавания в спокойной воде равна 10; имеющие пункты в навыке могут просто взять результат 10 без броска. Доспех или тяжелое снаряжение обычно усложняет задачу (см. описание навыка Плавание).

Быстрое течение намного опаснее. Персонажи должны проходить проверку Плавания или Силы со СЛ 15, чтобы оставаться на плаву. При провале персонаж получает 1d3 несмертельного урона (1d6 смертельного урона, если течение несет его по камням).

На больших глубинах в воде темно, что затрудняет ориентирование. Мало того, существо получает 1d6 урона от давления в минуту за каждые 100 футов глубины. Успешное испытание Стойкости (СЛ 15, +1 за каждое предыдущее) отменяет урон в данную минуту.

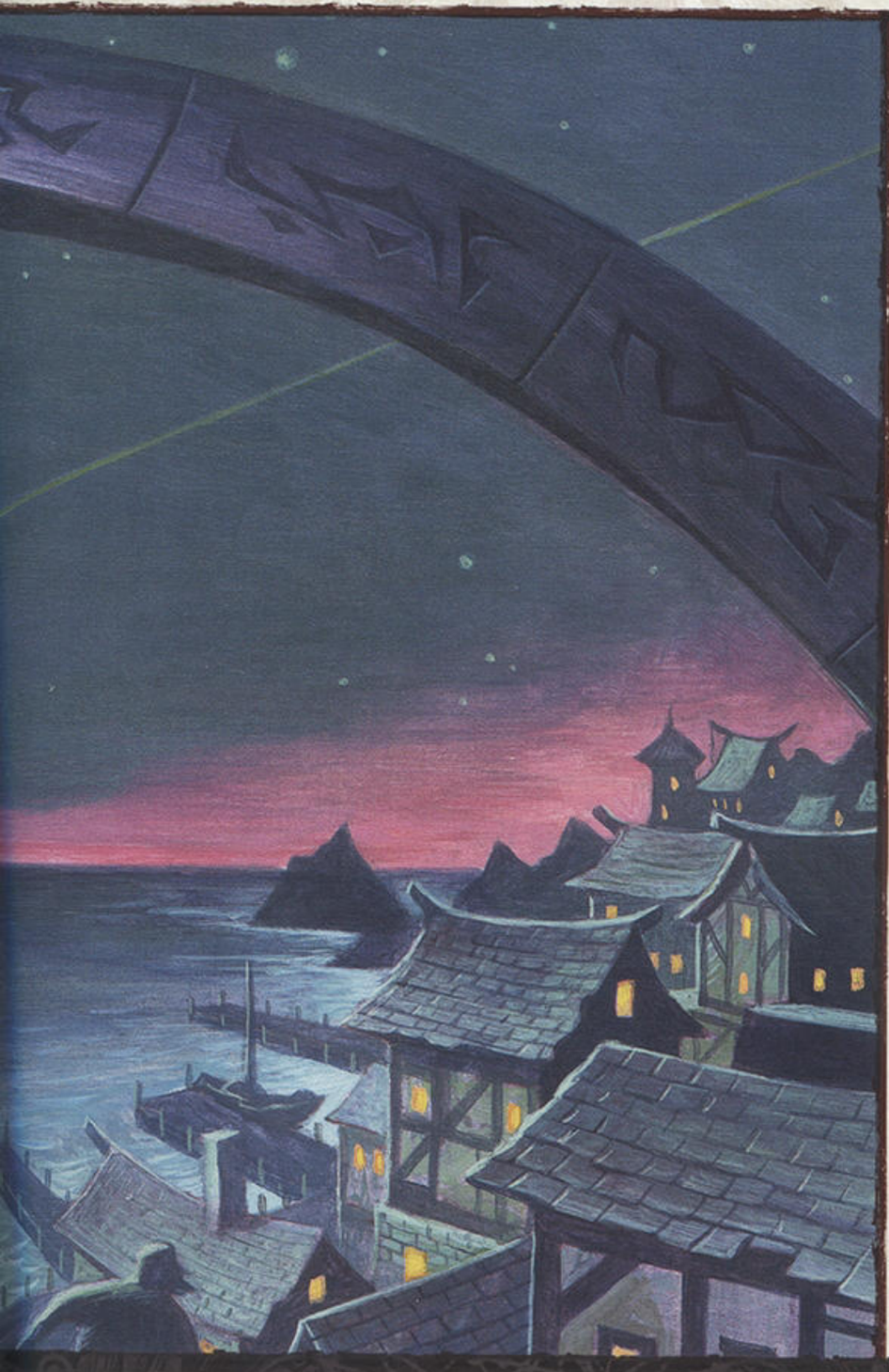
Очень холодная вода наносит 1d6 несмертельного урона от переохлаждения в минуту.

УТОПЛЕНИЕ

Любой персонаж может задержать дыхание на 2 раунда × Выносливость. Когда он предпринимает любое основное действие или действие полного хода, это время сокращается еще на раунд. Когда оно заканчивается, персонаж должен каждый раунд проходить проверку Выносливости со СЛ 10, чтобы продолжать задерживать дыхание; СЛ проверки возрастает на +1 за каждый раунд. Когда персонаж проваливает такую проверку, он захлебывается и начинает тонуть. В первый раунд он теряет сознание и остается с 0 ПЗ. На следующий раунд количество его ПЗ становится равным –1 и он оказывается при смерти. На третий раунд он умирает.

Если персонаж падает в воду без сознания или теряет его в воде, он начинает проходить проверки Выносливости сразу. После первого же провала количество его ПЗ становится равным –1 и он оказывается при смерти. На следующий раунд он умирает. Утонуть можно не только в воде, но и в зыбучем песке, в пыли и даже в зернохранилище.

Ч Создание персо



След загадочной падающей звезды, прочертивший небо, вызвал в городе настоящую панику. Все законы оказались забыты. Рыдая и причитая, родители запирали в домах своих детей, надеясь укрыть их от беды. Беспринципные негодяи громили витрины. Трусы бежали, проклиная свою судьбу. Герои спешили, стремясь первыми оказаться там, где потребуется их помощь. Среди гомона голосов то и дело раздавались мольбы о помощи, выкрики о конце времен и призывы к соблюдению порядка. В последние минуты перед кошмарным ударом каждый, на кого упал свет погибшей звезды, показал свое истинное лицо. Этот день изменил все.

НАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО

Помимо персонажей игроков, в игре присутствуют персонажи, находящиеся под управлением ведущего. Эти персонажи, созданные ведущим, могут быть кем угодно — от королей до пекарей. Хотя многие из них принадлежат к тем же классам, что и персонажи игроков, существуют также особые классы, предназначенные именно для персонажей ведущего.

Ниже приведены правила, описывающие эти классы и позволяющие достаточно быстро создать нужное количество второстепенных персонажей для игры.

Адепт

Мировоззрение: Любое.
КЗ: d6.

Классовые навыки

Классовыми навыками адепта (и ключевыми характеристиками для этих навыков) являются Выживание (Мдр), Дрессировка (Хар), Знание (каждая область знания — отдельный навык) (Инт), Колдовство (Инт), Лечение (Мдр), Профессия (Мдр) и Ремесло (Инт).

Пункты навыков за уровень: 2 + модификатор Интеллекта.

Особенности класса

Ниже перечислены особенности класса адепта, предназначенного для персонажей ведущего.

Ношение брони и обращение с оружием: Адепты умеют обращаться с любым простым оружием, но не умеют пользоваться доспехами и щитами.

Заклинания: Адепт может творить сакральные заклинания, входящие в список доступных ему. Как и жрец, адепт должен предварительно подготовить выбранные заклинания, однако, в отличие от жреца, он не может спонтанно заменять их заклинаниями исцеления и нанесения ранений.

Чтобы подготовить или сотворить заклинание, адепт должен обладать Мудростью не ниже (10 + круг заклинания). СЛ испытаний против заклинаний адепта равна (10 + круг заклинания + модификатор Мудрости адепта).

Адепты, в отличие от волшебников, не черпают свои заклинания из книг и свитков — они вообще не изучают заклинаний как таковых. Для адепта каждое заклинание, которое он творит, есть знак божественного благоволения, ответ на искреннюю молитву и прямое следствие твердости его религиозных убеждений.

Каждый адепт раз в день должен найти место, где на протяжении часа он сможет спокойно предаваться молитвам и медитациям — только так он пополняет свой запас подготовленных заклинаний (простого отдыха и крепкого сна здесь недостаточно).

Как и другие заклинатели, адепт может творить лишь ограниченное количество заклинаний в день, определяемое согласно таблице «Адепт» на стр. 481.

Кроме того, адепт получает возможность подготавливать и творить дополнительные заклинания, если его Мудрость достаточно высока.

Если в таблице указано 0 заклинаний того или иного круга, он получает только те заклинания, которые обеспечивает ему его высокая Мудрость.

У каждого адепта должен быть при себе тот или иной символ религии — в зависимости от магической традиции, приверженцем которой он является.

Призыв фамильяра: На 2 уровне адепт может завести себе фамильяра.

Эта способность работает так же, как классовая особенность волшебника мистическая связь.

Список заклинаний адепта

Адепту доступны заклинания из следующего списка:

0 круг: *Создание воды, обнаружение магии, призрачный звук, божественное наставление, свет, починка, очищение еды и питья, чтение магических текстов, первая помощь, утомляющее касание.*

1 круг: *Благословение, пылающие руки, устрашение, приказ, понимание языков, исцеление легких ранений, определение мировоззрения (добро, зло, принципиальность, хаос), защита от непогоды, непроглядный туман, защита от хаоса, защита от зла, защита от добра, защита от принципиальности, сон.*

2 круг: *Помощь, звериный транс, медвежья стойкость, бычья сила, кошачья грация, исцеление серьезных ранений, тьма, приостановка действия яда, невидимость, зеркальное отражение, устойчивость к стихии, опаляющий луч, увидеть невидимое, паутина.*

3 круг: *Оживить мертвецов, проклятие, болезнь, вечный свет, исцеление тяжелых ранений, дневной свет, кромешная тьма, удар молнии, нейтрализация яда, снятие проклятия, исцеление от болезней, полиглот.*

4 круг: *Исцеление критических ранений, малое созидание, полиморф, восстановление, каменная кожа, огненная стена.*

5 круг: *Губительный полиморф, разрушение чар, божественное откровение, излечение, великое созидание, возвращение к жизни, истинное зрение, каменная стена.*

Аристократ

Мировоззрение: Любое.
КЗ: d8.

Классовые навыки

Классовыми навыками аристократа (и ключевыми характеристиками для этих навыков) являются Блеф (Хар), Верховая езда (Лвк), Внимание (Мдр), Выживание (Мдр), Дипломатия (Хар), Дрессировка (Хар), Запугивание (Хар), Знание (каждая область знания — отдельный навык) (Инт), Исполнение (Хар), Маскировка (Хар), Оценка (Инт),

Адепт

Уровень	БМА	Стойкость	Реакция	Воля	Прочее	Заклинаний в день					
						0	1	2	3	4	5
1	+0	+0	+0	+2		3	1	—	—	—	—
2	+1	+0	+0	+3	Призыв фамильяра	3	1	—	—	—	—
3	+1	+1	+1	+3		3	2	—	—	—	—
4	+2	+1	+1	+4		3	2	0	—	—	—
5	+2	+1	+1	+4		3	2	1	—	—	—
6	+3	+2	+2	+5		3	2	1	—	—	—
7	+3	+2	+2	+5		3	3	2	—	—	—
8	+4	+2	+2	+6		3	3	2	0	—	—
9	+4	+3	+3	+6		3	3	2	1	—	—
10	+5	+3	+3	+7		3	3	2	1	—	—
11	+5	+3	+3	+7		3	3	3	2	—	—
12	+6/+1	+4	+4	+8		3	3	3	2	0	—
13	+6/+1	+4	+4	+8		3	3	3	2	1	—
14	+7/+2	+4	+4	+9		3	3	3	2	1	—
15	+7/+2	+5	+5	+9		3	3	3	3	2	—
16	+8/+3	+5	+5	+10		3	3	3	3	2	0
17	+8/+3	+5	+5	+10		3	3	3	3	2	1
18	+9/+4	+6	+6	+11		3	3	3	3	2	1
19	+9/+4	+6	+6	+11		3	3	3	3	3	2
20	+10/+5	+6	+6	+12		3	3	3	3	3	2

Плавание (Сил), Проницательность (Мдр), Профессия (Мдр), Ремесло (Инт) и Языкознание (Инт).

Пункты навыков за уровень: 4 + модификатор Интеллекта.

Особенности класса

Ниже перечислены особенности класса аристократа, предназначенного для персонажей ведущего.

Ношение брони и обращение с оружием: Аристократы умеют обращаться со всеми видами простого и особого оружия, доспехов и щитов.

Боец

Мировоззрение: Любое.
КЗ: d10.

Классовые навыки

Классовыми навыками бойца (и ключевыми характеристиками для этих навыков) являются Верховая езда (Лвк), Дрессировка (Хар), Запугивание (Хар), Лазание (Сил), Плавание (Сил), Профессия (Мдр) и Ремесло (Инт).

Пункты навыков за уровень: 2 + модификатор Интеллекта.

Особенности класса

Ниже перечислены особенности класса бойца, предназначенного для персонажей ведущего.

Ношение брони и обращение с оружием: Бойцы умеют обращаться со всеми видами простого и особого оружия, доспехов и щитов.

Аристократ

Уровень	БМА	Стойкость	Реакция	Воля
1	+0	+0	+0	+2
2	+1	+0	+0	+3
3	+2	+1	+1	+3
4	+3	+1	+1	+4
5	+3	+1	+1	+4
6	+4	+2	+2	+5
7	+5	+2	+2	+5
8	+6/+1	+2	+2	+6
9	+6/+1	+3	+3	+6
10	+7/+2	+3	+3	+7
11	+8/+3	+3	+3	+7
12	+9/+4	+4	+4	+8
13	+9/+4	+4	+4	+8
14	+10/+5	+4	+4	+9
15	+11/+6/+1	+5	+5	+9
16	+12/+7/+2	+5	+5	+10
17	+12/+7/+2	+5	+5	+10
18	+13/+8/+3	+6	+6	+11
19	+14/+9/+4	+6	+6	+11
20	+15/+10/+5	+6	+6	+12

Простолюдин

Мировоззрение: Любое.
КЗ: d6.

Классовые навыки

Классовыми навыками простолюдина (и ключевыми характеристиками для этих навыков) являются Верховая езда (Лвк), Внимание (Мдр), Дрессировка (Хар), Лазание (Сил), Плавание (Сил), Профессия (Мдр) и Ремесло (Инт).

Пункты навыка за уровень: 2 + модификатор Интеллекта.

Особенности класса

Ниже перечислены особенности класса простолюдина, предназначенного для персонажей ведущего.

Ношение брони и обращение с оружием: Простолюдины умеют обращаться с одним видом простого оружия и не умеют обращаться с доспехами и щитами.

Умелец

Мировоззрение: Любое.
КЗ: d8.

Классовые навыки

Для умельца классовыми являются десять любых навыков, соответствующих его роду занятий.

Пункты навыка за уровень: 6 + модификатор Интеллекта.

Особенности класса

Ниже перечислены особенности класса умельца, предназначенного для персонажей ведущего.

Боец

Уровень	БМА	Стойкость	Реакция	Воля
1	+1	+2	+0	+0
2	+2	+3	+0	+0
3	+3	+3	+1	+1
4	+4	+4	+1	+1
5	+5	+4	+1	+1
6	+6/+1	+5	+2	+2
7	+7/+2	+5	+2	+2
8	+8/+3	+6	+2	+2
9	+9/+4	+6	+3	+3
10	+10/+5	+7	+3	+3
11	+11/+6/+1	+7	+3	+3
12	+12/+7/+2	+8	+4	+4
13	+13/+8/+3	+8	+4	+4
14	+14/+9/+4	+9	+4	+4
15	+15/+10/+5	+9	+5	+5
16	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5
17	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5
18	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6
19	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6
20	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6

Ношение брони и обращение с оружием: Умельцы знают, как обращаться со всеми видами простого оружия и легких доспехов, но не умеют пользоваться щитами.

Создание персонажа ведущего

Мир, в котором живут герои, должен быть наполнен яркими и проработанными персонажами, с которыми они будут взаимодействовать. В то время как для большинства достаточно будет имени и пары предложений об их внешности, некоторым действующим лицам понадобится куда более полное описание — городским стражникам, священникам местных храмов, убеленным сединами мудрецам и т. д. Герои смогут сразиться с ними или стать их союзниками в бою против общего противника. Персонажам игроков может понадобиться их помощь, поскольку многие персонажи ведущего обладают полезными навыками и способностями. Как бы то ни было, создать такого персонажа можно за семь простых шагов.

Шаг 1: основы

В первую очередь необходимо определить роль, которую персонаж ведущего призван сыграть в вашей кампании. Для этого нужно выбрать народ, класс и придумать базовую концепцию персонажа.

Шаг 2: определение характеристик

Обозначив основу, можно переходить к характеристикам. Присвойте им соответствующие значения и примените все модификаторы народа. За каждые четыре уровня персонажа ведущего следует увеличить одну из его характеристик

Простолюдин

Уровень	БМА	Стойкость	Реакция	Воля
1	+0	+0	+0	+0
2	+1	+0	+0	+0
3	+1	+1	+1	+1
4	+2	+1	+1	+1
5	+2	+1	+1	+1
6	+3	+2	+2	+2
7	+3	+2	+2	+2
8	+4	+2	+2	+2
9	+4	+3	+3	+3
10	+5	+3	+3	+3
11	+5	+3	+3	+3
12	+6/+1	+4	+4	+4
13	+6/+1	+4	+4	+4
14	+7/+2	+4	+4	+4
15	+7/+2	+5	+5	+5
16	+8/+3	+5	+5	+5
17	+8/+3	+5	+5	+5
18	+9/+4	+6	+6	+6
19	+9/+4	+6	+6	+6
20	+10/+5	+6	+6	+6

Умелец

Уровень	БМА	Стойкость	Реакция	Воля
1	+0	+0	+0	+2
2	+1	+0	+0	+3
3	+2	+1	+1	+3
4	+3	+1	+1	+4
5	+3	+1	+1	+4
6	+4	+2	+2	+5
7	+5	+2	+2	+5
8	+6/+1	+2	+2	+6
9	+6/+1	+3	+3	+6
10	+7/+2	+3	+3	+7
11	+8/+3	+3	+3	+7
12	+9/+4	+4	+4	+8
13	+9/+4	+4	+4	+8
14	+10/+5	+4	+4	+9
15	+11/+6/+1	+5	+5	+9
16	+12/+7/+2	+5	+5	+10
17	+12/+7/+2	+5	+5	+10
18	+13/+8/+3	+6	+6	+11
19	+14/+9/+4	+6	+6	+11
20	+15/+10/+5	+6	+6	+12

на 1. Если у персонажа есть уровни хотя бы в одном из классов игроков, он считается героическим персонажем и получает более высокие характеристики. Обычные для этих классов значения характеристик можно распределять в любом порядке.

Заурядные персонажи: Значения характеристик: 13, 12, 11, 10, 9 и 8.

Героические персонажи: Значения характеристик: 15, 14, 13, 12, 10 и 8.

Классовые значения характеристик: Вместо того чтобы распределять указанные выше значения сами, вы можете воспользоваться таблицей «Значения характеристик персонажа ведущего» на стр. 485, слегка изменив при желании приведенные в ней цифры. Используйте колонку «Боец» для персонажей, способных эффективно сражаться в ближнем бою (варвары, воины, монахи, паладины, следопыты, плуты и бойцы). «Стрелок» — для персонажей, предпочитающих разить врагов издалека или полагающихся на ловкость, а не на грубую силу (воины, следопыты и плуты). «Сакральный» — для персонажей, наделенных даром творить сакральные заклинания (адепты, жрецы и друиды). «Мистический» — для персонажей, наделенных мистическими способностями (барды, чародеи и волшебники). «Умелец» — для персонажей, сосредоточивших свои усилия на постижении какого-либо навыка (аристократы, барды, простолюдины, умельцы и плуты). Некоторые персонажи ведущего, конечно, могут не подойти ни под одну из этих категорий — их характеристики придется определять описанным ранее методом.

Шаг 3: навыки

Чтобы не ошибиться при распределении пунктов навыков, доступных для того или иного персонажа, следует сначала подсчитать общее количество пунктов, а затем распределить по стандартным правилам. Стоит помнить, что максимальное количество пунктов, вложенных в каждый навык, ограничено суммарным количеством КЗ персонажа.

Чтобы упростить процесс, воспользуйтесь таблицей «Навыки персонажей ведущего» на стр. 485. В ней указано количество навыков, которое получает персонаж ведущего, принадлежащий к тому или иному классу. Определившись с выбором, повысьте каждый из них на один пункт навыка за каждый уровень персонажа.

Если персонаж ведущего принадлежит сразу к двум классам, начать следует с того, который позволяет выбрать меньшее количество навыков. Определившись с выбором, повысьте каждый из этих навыков на один пункт за каждый уровень персонажа. Затем следует найти разность между количеством навыков, доступным для первого и второго классов персонажа. Результат — количество навыков, которое персонаж получает за счет второго своего класса (и число пунктов в которых равно уровню в этом классе). Например, ведущий создает человека, воина 3 / монаха 4 с Инт +1. Сначала он выбирает четыре воинских навыка (поскольку у воина их меньше чем у монаха, у которого их шесть). Значение каждого из четырех навыков увеличивается на 7 пунктов (3 пункта за класс воина и 4 за класс монаха). Затем ведущий выбирает 2 монашеских навыка. Значение каждого из них увеличивается на 4 пункта (за 4 уровень в классе монаха).

Если у персонажа более двух классов, упрощенный метод не работает — вам придется воспользоваться стандартными правилами получения и улучшения навыков.

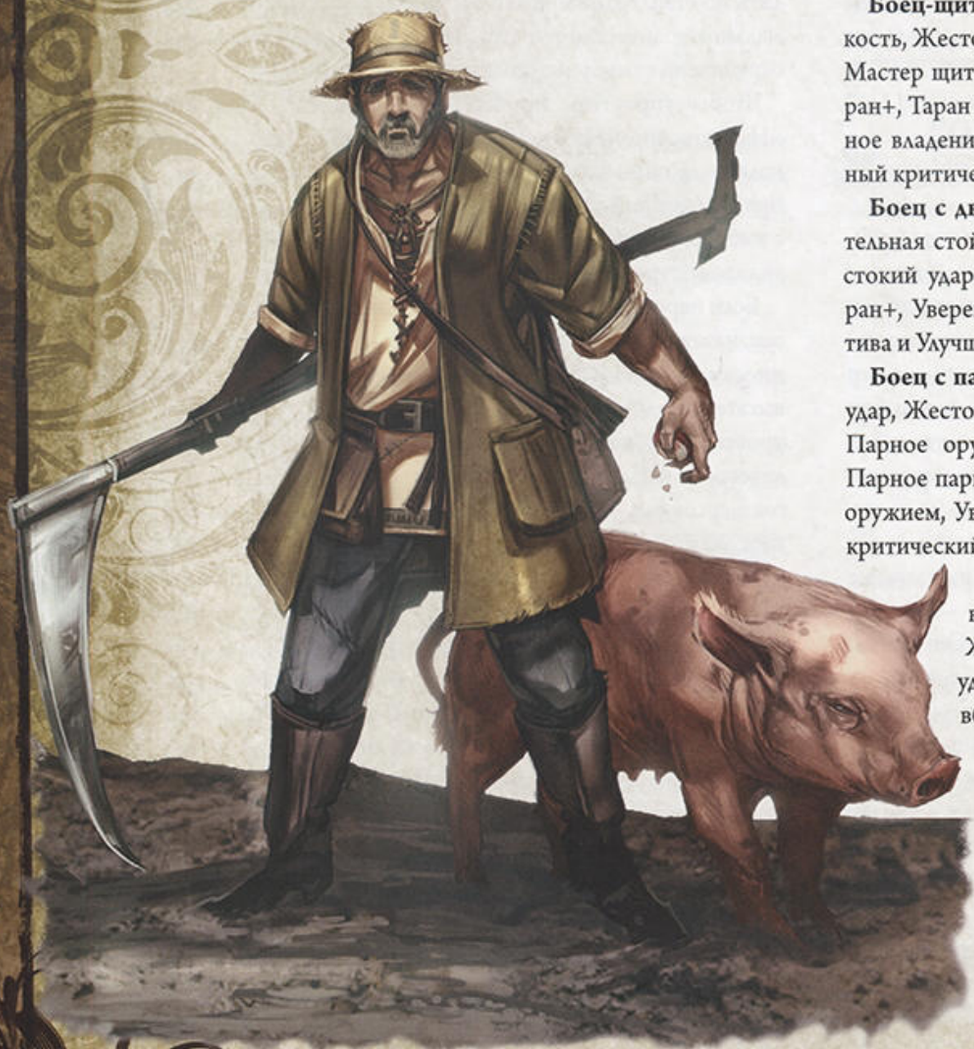
Распределив пункты навыков, примените модификаторы за класс и значения соответствующих характеристик.

ШАГ 4: ЧЕРТЫ

Определившись с умениями персонажа, переходите к его чертам. Первым делом запишите классовые черты. Затем запишите черты, которые положены персонажу за его общий уровень (по одной черте за каждые два уровня после 1). Помните, что на 1 уровне люди получают дополнительную черту. Чтобы облегчить процесс, можно выбрать черты из приведенных ниже списков для нескольких основных типов персонажей.

Мистический заклинатель: Боевая магия, Волшебный удар, Вызубренные заклинания, Живучесть, Заклинания без реагентов, Любимая школа магии, Любимая школа магии+, Метамагические черты (любые), Молниеносная реакция, Преодолевающая магия, Преодолевающая магия+, Созидательные черты (любые), Стальная воля, Улучшенная инициатива.

Сакральный заклинатель (умеющий проводить энергию): Боевая магия, Великая божественная сила, Дополнительная божественная сила, Живучесть, Избирательная божественная сила, Изгнание нежити, Любимая школа магии, Метамагические черты (любые), Преодолевающая магия, Подчинение нежити, Проводник мировоззрения, Проводник энергии стихий, Проводящий удар, Созидательные черты (любые), Сокрушительный удар, Стальная воля, Улучшенная инициатива.



Сакральный заклинатель (без проведения энергии): Бойня, Боевая магия, Живучесть, Заклинания без реагентов, Любимая школа магии, Метамагические черты (любые), Молниеносная реакция, Преодолевающая магия, Природная магия, Созидательные черты (любые), Сокрушительный удар, Стальная воля, Уверенное владение оружием и Улучшенная инициатива.

Боец-фехтовальщик: Боевые рефлексы, Вихрь ударов, Демонстрация силы, Жестокий удар, Жестокий удар+, Жестокий удар++, Защитная стойка, Неожиданный выпад, Подвижность, Разоружение+, Сбивание с ног+, Смертоносный взмах, Уворот, Удар на проходе, Фехтование и Финт+.

Кулачный боец: Боевые рефлексы, Гнев медузы, Захват+, Кулак горгоны, Ловля стрел, Мастер кулачного боя, Отбивание стрел, Подвижность, Стиль скорпиона, Уверенное владение оружием, Уворот, Удар на проходе, Улучшенная инициатива и Шокирующий кулак.

Верховой боец: Бой верхом, Живучесть, Затаптывание, Лихой натиск, Сокрушительный удар, Уверенное владение оружием, Удар на скаку, Улучшенная инициатива, Улучшенный критический удар и Эксперт (Верховая езда).

Боец-щитоносец: Бойня, Бойня+, Внушительная стойкость, Жестокий удар, Жестокий удар+, Жестокий удар++, Мастер щита, Парное оружие, Сокрушительный удар, Таран+, Таран щитом, Уверенное владение оружием, Уверенное владение щитом, Улучшенная инициатива и Улучшенный критический удар.

Боец с двуручным оружием: Бойня, Бойня+, Внушительная стойкость, Жестокий удар, Жестокий удар+, Жестокий удар++, Разрушение+, Сокрушительный удар, Таран+, Уверенное владение оружием, Улучшенная инициатива и Улучшенный критический удар.

Боец с парным оружием: Боевые рефлексы, Двойной удар, Жестокий удар, Жестокий удар+, Жестокий удар++, Парное оружие, Парное оружие+, Парное оружие++, Парное парирование, Сила двух рук, Уверенное владение оружием, Уворот, Улучшенная инициатива и Улучшенный критический удар.

Стрелок: Быстрая перезарядка, Быстрый выстрел, Выстрел на бегу, Дальний выстрел, Жестокий удар, Жестокий удар+, Жестокий удар++, Залп, Прицельная стрельба, Стрельба вблизи, Тщательное прицеливание, Убийственная меткость, Уверенное владение оружием и Улучшенная инициатива.

Умелец (большинство классов персонажей ведущего): Бегун, Внушительная стойкость, Живучесть, Молниеносная реакция, Ношение легкой/средней/тяжелой брони, Обращение с особым оружием, Обращение со щитом, Стальная воля, Улучшенная инициатива и Эксперт.

Значения характеристик персонажа ведущего

Характеристика	Боец		Стрелок		Сакральный		Мистический		Умелец	
	Заурядный	Героический	Заурядный	Героический	Заурядный	Героический	Заурядный	Героический	Заурядный	Героический
Сила	13	15	11	13	10	12	8	8	10	12
Ловкость	11	13	13	15	8	8	12	14	12	14
Выносливость	12	14	12	14	12	14	10	12	11	13
Интеллект	9	10	10	12	9	10	13*	15*	13	15
Мудрость	10	12	9	10	13	15	9	10	8	8
Харизма	8	8	8	8	11	13	11*	13*	9	10

*** Если эффективность заклинаний зависит от Харизмы, поменяйте эти значения местами.**

Модификаторы народа к характеристикам

Характеристика	Дварф	Эльф	Гном	Полуэльф*	Полуорк*	Полурослик	Человек*
Сила	—	—	–2	—	—	–2	—
Ловкость	—	+2	—	—	—	+2	—
Выносливость	+2	–2	+2	—	—	—	—
Интеллект	—	+2	—	—	—	—	—
Мудрость	+2	—	—	—	—	—	—
Харизма	–2	—	+2	—	—	+2	—

*** Полуэльфы, полуорки и люди получают +2 к одной произвольной характеристике.**

Шаг 5: классовые способности

Определившись с чертами персонажа, переходите к его классовым способностям. Именно на этом этапе предстоит определиться с известными ему заклинаниями, дарами ярости, плутовскими талантами и т. п.

Первым делом необходимо подсчитать, сколько заклинаний доступно персонажу, к какому кругу они относятся и какие из них будут подготовлены. Чтобы ускорить процесс, достаточно продумать только заклинания двух высших кругов. Остальные ячейки будут заняты одним-двумя заклинаниями, подготовленными несколько раз (если это возможно). Если персонажу ведущего суждено появиться один-единственный раз (скажем, в бою), самые слабые его заклинания можно вообще опустить, особенно если ему вряд ли представится возможность их сотворить. При необходимости эти заклинания всегда можно «подкинуть» ему прямо по ходу игры.

Шаг 6: снаряжение

Определившись с классовыми способностями, переходите к снаряжению. Хотя снаряжение персонажа ведущего и должно соответствовать его уровню, стоит обратить внимание, что суммарно оно стоит меньше, чем снаряжение персонажа игрока того же уровня. У «одноразовых» персонажей снаряжение может быть совсем простым, но если персонажу предстоит сыграть заметную роль, его экипировке следует уделить больше внимания. Обратившись к колонке «Общая сумма» в таблице «Снаряжение персонажей ведущего» на стр. 486, определите денежный эквивалент всего имеющегося у персонажа снаряжения. Потратьте указанные в каждой колонке суммы на покупку наиболее дорогого снаряжения соответствующей категории. Оставшееся после этого золото при желании можно потратить на снаряжение из любой другой категории. Все, что не было потрачено на снаряжение, остается у персонажа в виде наличных денег, украшений, драгоценных камней и т. п.

Навыки персонажей ведущего

Класс игрока	Навыки*
Варвар	4 + мод. Интеллекта
Бард	6 + мод. Интеллекта
Жрец	2 + мод. Интеллекта
Друид	4 + мод. Интеллекта
Воин	2 + мод. Интеллекта
Монах	4 + мод. Интеллекта
Паладин	2 + мод. Интеллекта
Следопыт	6 + мод. Интеллекта
Плут	8 + мод. Интеллекта
Чародей	2 + мод. Интеллекта
Волшебник	2 + мод. Интеллекта

*** Люди получают один дополнительный навык.**

Класс ведущего	Навыки*
Адепт	2 + мод. Интеллекта
Аристократ	4 + мод. Интеллекта
Простолюдин	2 + мод. Интеллекта
Умелец	6 + мод. Интеллекта
Боец	2 + мод. Интеллекта

*** Люди получают один дополнительный навык.**

Обратите внимание, что все суммы, приведенные в таблице «Снаряжение персонажей ведущего», указаны в расчете на средний уровень богатства и скорости развития персонажей. Если ваша кампания рассчитана на быструю скорость развития персонажей, денежный эквивалент снаряжения персонажей увеличивается на один уровень. Если ваша кампания рассчитана на медленную скорость развития персонажей, денежный эквивалент снаряжения уменьшается на один уровень. Если у вас высокое фэнтези, удвойте все значения в таблице. Уменьшите их в два раза, если у вас низкое

Снаряжение персонажей ведущего

Уровень заурядного персонажа	Уровень героического персонажа	Общая сумма	Оружие	Защитное снаряжение	Волшебное снаряжение	Расходные материалы	Повседневное снаряжение
1	—	260 зм	50 зм	130 зм	-	40 зм	40 зм
2	1	390 зм	100 зм	150 зм	-	40 зм	100 зм
3	2	780 зм	350 зм	200 зм	-	80 зм	150 зм
4	3	1 650 зм	650 зм	800 зм	-	100 зм	200 зм
5	4	2 400 зм	900 зм	1 000 зм	-	300 зм	200 зм
6	5	3 450 зм	1 400 зм	1 400 зм	-	450 зм	200 зм
7	6	4 650 зм	2 350 зм	1 650 зм	-	450 зм	200 зм
8	7	6 000 зм	2 700 зм	2 000 зм	500 зм	600 зм	200 зм
9	8	7 800 зм	3 000 зм	2 500 зм	1 000 зм	800 зм	500 зм
10	9	10 050 зм	3 500 зм	3 000 зм	2 000 зм	1 050 зм	500 зм
11	10	12 750 зм	4 000 зм	4 000 зм	3 000 зм	1 250 зм	500 зм
12	11	16 350 зм	6 000 зм	4 500 зм	4 000 зм	1 350 зм	500 зм
13	12	21 000 зм	8 500 зм	5 500 зм	5 000 зм	1 500 зм	500 зм
14	13	27 000 зм	9 000 зм	8 000 зм	7 000 зм	2 500 зм	500 зм
15	14	34 800 зм	12 000 зм	10 500 зм	9 000 зм	2 800 зм	500 зм
16	15	45 000 зм	17 000 зм	13 500 зм	11 000 зм	3 000 зм	500 зм
17	16	58 500 зм	19 000 зм	18 000 зм	16 000 зм	4 000 зм	1 500 зм
18	17	75 000 зм	24 000 зм	23 000 зм	20 000 зм	6 500 зм	1 500 зм
19	18	96 000 зм	30 000 зм	28 000 зм	28 000 зм	8 000 зм	2 000 зм
20	19	123 000 зм	40 000 зм	35 000 зм	35 000 зм	11 000 зм	2 000 зм
—	20	159 000 зм	55 000 зм	40 000 зм	44 000 зм	18 000 зм	2 000 зм

фэнтези. Конечная стоимость снаряжения персонажа вполне может быть немного больше или меньше, чем предусмотрено таблицей, — в этом нет ничего страшного.

Оружие: Сюда относится простое, искусно сделанное и волшебное оружие, а также волшебные жезлы и посохи, при помощи которых заклинатели причиняют непосредственный урон своим противникам. Так, скажем, *жезл опаляющего луча* будет считаться оружием, а *посох жизни* — частью волшебного снаряжения.

Защитное снаряжение: Сюда входят доспехи, щиты и прочие предметы, увеличивающие класс брони персонажа или улучшающие его способность проходить испытания.

Волшебное снаряжение: Сюда относятся любые нерасходуемые волшебные предметы — большая часть колец, скипетров и волшебных вещиц относится именно к этой категории.

Расходные материалы: Это алхимические смеси, зелья, свитки и жезлы с небольшим количеством оставшихся зарядов. Волшебные вещицы, которые можно использовать ограниченное количество раз, также считаются расходным материалом.

Повседневное снаряжение: Сюда относится любое стандартное неволшебное снаряжение. В большинстве случаев нет необходимости до мелочей продумывать его во время создания персонажа — можно просто добавлять вещи по мере надобности прямо по ходу игры. Просто считайте, что у персонажа есть все необходимое, чтобы в полной мере использовать все свои навыки и классовые способности. Сюда же можно отнести украшения, драгоценные камни и монеты.

Шаг 7: Завершающие штрихи

Итак, вы определились со снаряжением. Теперь остались сущие мелочи — подсчитать модификаторы атаки и урона персонажа, МБМ, ЗБМ, модификатор инициативы и КБ. Если волшебные предметы персонажа влияют на его навыки или значения характеристик, не забудьте сделать соответствующие пометки. Вычислите количество ПЗ персонажа (самый простой вариант — просто возьмите среднее значение). Наконец, укажите оставшиеся параметры персонажа — имя, мировоззрение, религию и краткое описание его внешности и характера.

Пример: Кирамор Лесная Тень

Готовясь к игре, вы понимаете, что вам нужен загадочный лесной житель, с которым персонажам предстоит встретиться по дороге в город. Не исключено, что дело может дойти даже до боя. Поскольку группа героев состоит из персонажей 4 уровня, вы решаете, что этот страж леса будет эльфом, следопытом 4 / плутом 2. Вы также считаете, что он должен быть бойцом, специализирующимся на дистанционном оружии, но при этом весьма искусно владеющим рапирой. Имея это в виду, вы обращаетесь к таблице «Значения характеристик персонажа ведущего» и выбираете значения характеристик, соответствующие героическому стрелку. Поскольку Кирамор — эльф, вы модифицируете

его Ловкость, Выносливость и Интеллект в соответствии с особенностями этого народа. Он персонаж 6 уровня (больше 4, но меньше 8); вы получаете возможность увеличить на один пункт одну из его характеристик и решаете, что это будет Ловкость, значение которой теперь возрастает до 18. Перейдя к навыкам, вы выясняете, что следопыты получают меньше навыков, чем плуты, и приступаете к выбору навыков следопыта. Вы прибавляете модификатор Интеллекта (+2) к 6 и получаете 8 навыков с шестью пунктами в каждом. Разность между количеством пунктов навыков следопыта и плута равна 2, так что из списка навыков плута вы выбираете еще два — с двумя пунктами в каждом. Затем вы приступаете к выбору черт. Начав с классовых черт, вы указываете Быстрый выстрел как черту боевого стиля следопыта, а поскольку этот лесной страж достиг уже 6 уровня, вы получаете возможность выбрать ему еще три черты. Поскольку вам нужен опытный лучник, две из них предназначены для стрелка (Убийственная меткость и Стрельба вблизи) и только одна — для схваток лицом к лицу: это Фехтование. После этого вы записываете все особенности класса и народа, к которому принадлежит персонаж, делая выбор там, где это необходимо: заклятый враг, излюбленная местность, совместная охота и воровской прием. Пришло время выбора снаряжения. Определив денежный эквивалент снаряжения героического персонажа ведущего 6 уровня, вы останавливаете свой выбор на *+1 длинном луке*, искусно сделанной рапире, *+1 клепаном кожаном доспехе, зелье невидимости, зелье исцеления серьезных ранений* и целом рюкзаке немагического походного снаряжения. Конечно, на оружие он потратил чуть больше, чем указано в таблице «Снаряжение персонажей ведущего», но на покупку доспехов он потратил меньше необходимого, так что будем считать, что это уравновесило ситуацию. Итак, ваш персонаж почти готов — нужно лишь указать оставшиеся параметры, придумать ему характер, внешность и подходящее имя. Кирамор Лесная Тень готов к встрече с героями.

КИРАМОР ЛЕСНАЯ ТЕНЬ

Мужчина, эльф, следопыт 4 / плут 2.
Нейтральный (Н) средний гуманоид (эльф).
Иниц.: +4 (+6 в лесах); **Восприятие:** сумеречное зрение; **Внимание:** +11 (+13 в лесах).

ЗАЩИТА

КБ: 18, касание 14, врасплох 14 (+4 броня, +4 Лвк).
ПЗ: 39 (4d10+2d8+6).
Стойкость +6, **Реакция** +12, **Воля** +2; +2 против школы очарования.
Защитные способности: уклонение, **Невосприимчивость:** сон.

АТАКА

Скорость: 30 футов.
В ближнем бою: иск. рапира +10 (1d6+1 / 18–20).
Дистанционная: *+1 длинный лук* +10 (1d8+1 / ×3) или *+1 длинный лук* +8 / +8 (1d8+1 / ×3).
Особые атаки: заклятый враг (гуманоид [орк]), излюбленная местность (лес), воровской прием (кровоточащая рана), атака исподтишка (1d6).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 13, **Лвк:** 18, **Вын:** 12, **Инт:** 14, **Мдр:** 10, **Хар:** 8.
БМА: +5; **МБМ:** +6; **ЗБМ:** 20.
Черты: Быстрый выстрел, Стрельба вблизи, Двужильный, Убийственная меткость, Фехтование.
Навыки: Акробатика +13, Внимание +11 (+13 в лесах), Выживание +9 (+11 при выслеживании), Знание (география) +11, Знание (природа) +11, Изворотливость +9, Лазание +10, Лечение +9, Плавание +6, Скрытность +13.
Языки: всеобщий, эльфийский, орочий, сильван.
Особые способности: совместная охота (волк), выслеживание, поиск ловушек +1.
Боевое снаряжение: *зелье исцеления серьезных ранений, зелье невидимости.*
Прочее снаряжение: *+1 длинный лук* с 40 стрелами, искусно сделанная рапира, *+1 клепаный кожаный доспех*, походное снаряжение и деньги на сумму 200 зм.

15 Волшебные пре

Оглушительным треском дерево обрушилось на землю, пав еще одной жертвой драконьего гнева. Чудовище зашипело, и сквозь белоснежные зубы заструился едкий пар. Оно издало рык, вызывая на бой монаха и варваршу, осмелившихся нарушить его покой.

Амири довольно ухмыльнулась. Меч убийцы драконов она нашла всего несколько минут назад в заброшенном храме, и сейчас появился отличный повод опробовать его в бою. Об этом мече и сегодняшней славной битве сложат песни — надо только выжить...

ДМЕТЫ

Волшебные предметы — от простейшего *зелья исцеления легких ранений* до впечатляющего *священного мстителя* — становятся ценнейшими инструментами как в руках героев, так и в руках злодеев. В этой главе вы найдете множество волшебных предметов на любой вкус.

Эти предметы делятся на следующие категории: доспехи, оружие, зелья, кольца, скипетры, посохи, жезлы и волшебные вещицы. Кроме того, бывают проклятые и разумные волшебные предметы. Наконец, некоторые особенно редкие и могущественные вещи входят в особую категорию — артефакты. Последние, в свою очередь, делятся на малые (очень редкие, но не уникальные) и великие (уникальные и невероятно могущественные).

ВОЛШЕБНЫЕ ПРЕДМЕТЫ И ОБНАРУЖЕНИЕ МАГИИ

Когда говорится, что при помощи заклинания *обнаружение магии* определяется «школа предмета», то речь идет о школе, к которой относится заклинание, помещенное в зелье или свиток, или же указано в качестве требования для создания предмета. В каждом описании указывается сила и школа ауры, которую излучает предмет.

Если в требованиях перечислено несколько заклинаний, учитывайте заклинание самого высокого круга. Если не указано ни одного заклинания, пользуйтесь следующими общими рекомендациями.

Вид предмета	Школа
Доспех или иной защитный предмет	Преграждение
Оружие или предмет для нападения	Разрушение
Предмет, улучшающий характеристику, навык и т. п.	Превращение

ПРИМЕНЕНИЕ ВОЛШЕБНЫХ ПРЕДМЕТОВ

Чтобы применить волшебный предмет, с ним обычно нужно что-то сделать — часто нечто очень простое, например надеть кольцо на палец. Некоторые вещи работают постоянно с того момента, как их надели. В большинстве же случаев применение волшебного предмета — основное действие, не провоцирующее внеочередных атак. Но если предмет «творит» какое-то заклинание, то это требует такого же действия, как и сотворение соответствующего заклинания обычным образом, если только в описании предмета не сказано иначе.

Ниже описаны четыре способа применения волшебных предметов.

Завершение заклинания: Так работают свитки. Свиток — это почти законченное заклинание. Оно уже подготовлено, поэтому существу не нужно его подготавливать: ему нужно лишь произнести последние слова и сделать завершающие магические жесты. Без риска такие предметы может использовать только персонаж подходящего класса и достаточного уровня, дающих ему доступ к этому заклинанию. Если персонаж не имеет доступа к заклинанию, то возникает риск ошибки.

Применение предмета для завершения заклинания — основное действие (или обычное время сотворения заклинания, если оно больше), провоцирующее внеочередные атаки.

Активация заклинания: Это похоже на завершение заклинания, только проще. Существу не требуется произносить сложные формулы и совершать жесты — нужно только быть заклинателем и произнести одно слово. Применять такие предметы может любой, чей класс дает доступ к соответствующему заклинанию, даже если сам персонаж еще не может творить заклинания сам, как паладин 3 уровня. Для активации такого предмета необходимо знать, какое именно заклинание в нем заключено. Активация — основное действие, не провоцирующее внеочередных атак.

Волшебное слово: Если ни тип предмета, ни его описание не предполагают иного способа активации, для его применения достаточно произнести волшебное слово. Никаких специальных знаний для этого не нужно.

Волшебное слово может быть взято из обыденного языка, но тогда есть риск, что владелец предмета случайно активирует предмет, ненароком произнеся это слово в разговоре. Гораздо чаще в качестве волшебного слова выбирается либо какая-нибудь абракадабра, либо слово или выражение из древнего языка, в быту не используемого. Применение такого предмета — основное действие, не провоцирующее внеочередные атаки.

Иногда волшебное слово обозначается прямо на предмете. Оно может быть художественно вписано в узор, в гравировку или в инкрустацию или же хитро замаскировано каким-то иным способом. Найти и расшифровать это слово можно, пройдя проверку Знания (магия) или Знания (история) со СЛ 30. В случае успеха можно прочитать само слово; при провале можно пройти еще одну проверку со СЛ 25 и при успехе получить какую-то подсказку. Заклинания *обнаружение магии, опознание* и *анализ чар* открывают волшебные слова, когда с помощью этих чар успешно определяют свойства предмета.

Активация использованием: Этот волшебный предмет применяется как обычный того же типа. Зелье выпивают, мечом рубят в бою, щитом прикрываются от ударов, сквозь лупу смотрят, порошок рассыпают, кольцо или шляпу носят. Как правило, способ применения таких предметов интуитивно понятен. Многие такие предметы персонаж носит на себе; предметы постоянного действия практически всегда надевают на себя, хотя некоторые достаточно просто иметь при себе. Однако даже некоторые вещи, которые надевают и носят, бывает необходимо специально активировать. Иногда это требует волшебного слова (см. выше), но чаще достаточно мысленного пожелания, чтобы предмет сработал. Если не указано иначе, активация такого предмета — либо основное действие, либо не является действием

вообще, — и в любом случае не провоцирует внеочередных атак (хотя их может провоцировать сам процесс использования предмета). Если между активацией предмета и его срабатыванием проходит какое-то время, то она требует основного действия. Если она включена в обычное применение предмета, то действием не считается.

Активация использованием не означает, что, пользуясь предметом, вы автоматически узнаете его свойства. Вам нужно знать или хотя бы догадываться о них и применять их целенаправленно, если только они не срабатывают автоматически, как в случае выпивания зелья или удара мечом.

Размер и волшебные предметы

В большинстве случаев размер волшебного предмета одежды или ювелирного украшения не имеет значения. Многие волшебные одеяния либо сделаны по возможности безразмерными, либо магически изменяют свой размер, подстраиваясь под тело владельца. Размер не должен ограничивать доступ персонажей к волшебным предметам. Исключения возможны, и в первую очередь — для предметов, созданных для определенного народа.

Доспехи и оружие: Случайно найденные доспехи и оружие в 30% случаев (01–30) оказываются небольшими, в 60% (31–90) — средними, а в 10% — иного размера (91–100).

Ношение волшебных предметов

Для того чтобы получить пользу от многих из волшебных предметов, их необходимо надеть. Гуманоид теоретически способен носить до 15 волшебных предметов одновременно, но каждый из них можно надеть только на определенную часть тела. В описаниях предметов эта часть тела обозначается как «категория».

Гуманоид может надеть по одному волшебному предмету каждой из перечисленных ниже категорий. Каждой категории соответствуют определенные типы вещей.

Броня: Доспех (комплект).
Глаза: Очки, глазные повязки, линзы.
Голова: Короны, шляпы, шлемы и маски.
Кольцо (можно носить два): Кольца.
Лоб: Головные повязки, тиары и филактерии.
Ноги: Сапоги, туфли и прочая обувь.
Одежда: Одеяния, мантии, балахоны.
Плечи: Плащи и покрывала.
Пояс: Пояса.
Предплечья: Браслеты и наручи.
Руки: Перчатки и рукавицы.
Торс: Накидки, рубашки, жилеты.
Шея: Амулеты, медальоны, ожерелья, обереги, талисманы и броши.
Щит: Щиты.

Разумеется, в сумках у персонажа может быть сколько угодно вещей любых категорий. Но надевание нескольких вещей из одной категории лишь приводит к тому, что все, кроме надетой первой, не работают.

Некоторые предметы не имеют категории — их достаточно иметь при себе. Это всегда особо оговаривается в их описании.

Испытания против свойств волшебных предметов

Волшебные предметы производят эффекты заклинаний и псевдозаклинаний. СЛ испытаний равна 10 + круг заклинания или эффекта + модификатор минимального значения характеристики, необходимого для сотворения такого заклинания.

Посохи служат исключением из правила. УЗ и СЛ испытаний против их сил вычисляется, как если бы использующий посох персонаж сам сотворил заклинание со всеми своими модификаторами.

В большей части описаний предметов указывается СЛ испытаний, особенно если эффект не имеет прямого эквивалента среди заклинаний (при этом его круг трудно быстро оценить).

Повреждение волшебных предметов

Волшебный предмет обычно не проходит испытаний, кроме следующих случаев: он является бесхозным; эффект нацелен именно на него; его владелец получил 1 на d20 при прохождении испытания. Когда какое-то заклинание может причинить волшебному предмету урон, он всегда проходит испытание (даже в тех случаях, когда немагические предметы проходить испытание не могут). Волшебные предметы имеют одинаковый модификатор ко всем испытаниям любого типа (Стойкости, Реакции или Воли), равный 2 + ½ его УЗ (округлять вниз).

Единственное исключение — разумные волшебные предметы, у которых испытания Воли связаны с их собственной характеристикой Мудрости. Если не сказано иначе, урон волшебному предмету наносится так же, как и его немагическому эквиваленту. Поврежденный волшебный предмет продолжает работать; уничтоженный теряет все свои волшебные свойства. Волшебные предметы, получившие урон и потерявшие более ½ своих пунктов прочности, становятся сломанными (см. приложение 2) и работают хуже.

Починка волшебных предметов

Для починки волшебного предмета требуется затратить вдвое меньше денег и времени, чем для его создания. Заклинание *ремонт* также позволяет починить поврежденный и даже уничтоженный волшебный предмет, если заклинатель имеет достаточно высокий уровень.

Доступные волшебные предметы

Размер поселения	Базовое богатство	Малой силы	Средней силы	Великой силы
Хутор	50 зм	1d4 предмета	—	—
Деревушка	200 зм	1d6 предметов	—	—
Деревня	500 зм	2d4 предмета	1d4 предмета	—
Маленький поселок	1 000 зм	3d4 предмета	1d6 предметов	—
Большой поселок	2 000 зм	3d4 предмета	2d4 предмета	1d4 предмета
Маленький город	4 000 зм	4d4 предмета	3d4 предмета	1d6 предметов
Большой город	8 000 зм	4d4 предмета	3d4 предмета	2d4 предмета
Мегаполис	16 000 зм	*	4d4 предмета	3d4 предмета

* В мегаполисе можно купить практически любой волшебный предмет малой силы.

Заряды, дозы и многократное применение

Многие волшебные предметы, особенно жезлы и посохи, имеют ограниченное количество зарядов. Как правило, их не больше 50 (а у посохов — всего 10). Если такой предмет найден среди случайных сокровищ, обычно он заряжен не полностью. Бросьте d% и разделите результат на 2 (округлять вниз, минимум 1), чтобы определить, сколько их осталось. Если максимальное количество зарядов не 50, их остаток также определяется случайным образом.

Цены в описаниях всегда указаны для полностью заряженных предметов, как в момент их создания. Если предмет становится бесполезен, когда у него кончаются заряды (это верно для большинства таких предметов), его цена уменьшается пропорционально оставшемуся количеству таковых. Если предмет ценен не только зарядами, его стоимость зависит от их количества только частично.

Покупка волшебных предметов

Волшебные предметы стоят немалых денег, и в большинстве городов есть хотя бы пара жителей, которые их продают — от простого торговца зельями до кузнеца, специализирующегося на волшебных мечах. Разумеется, далеко не любой предмет из этой книги можно найти в каждом городе.

Чтобы определить, какие волшебные предметы можно найти в том или ином месте, воспользуйтесь рекомендациями, приведенными ниже. Все они предполагают мир со средним уровнем доступности магии. По решению ведущего в определенных городах может продаваться гораздо больше или гораздо меньше вещей. Ведущему необходимо помечать для себя, какие вещи есть в продаже, и периодически обновлять список. Количество и тип имеющихся в продаже вещей зависит от размера поселения. У каждого поселения есть параметр базового богатства (см. таблицу «Доступные волшебные предметы»). Если какой-то волшебный предмет стоит меньше указанной суммы, то в 75% случаев его можно без труда купить в этом поселении. Кроме того, там обычно продается еще какое-то количество волшебных предметов. Они определяются случайным образом и делятся на категории (предметы малой, средней и великой силы). Определив, сколько предметов каждой категории есть в продаже, воспользуйтесь таблицей «Случайные волшебные предметы» на стр. 493, чтобы выяснить тип каждого предмета (зелье, свиток, кольцо, оружие и т. д.), после чего переходите к соответствующим таблицам для полученных типов предметов. Перебрасывайте результат, если стоимость получившегося предмета меньше базового богатства поселения. Если вы играете в мире с низким уровнем магии, снизьте вдвое базовое богатство поселения и количество доступных в нем волшебных предметов. Если в мире магии почти нет, то и волшебных вещей там почти или совсем нет в продаже. В таких игровых мирах ведущему следует вводить поправки в КО многих сцен, поскольку без волшебных предметов персонажи будут слабее.

В кампаниях, где волшебных предметов много, базовое богатство поселений может быть вдвое выше, а случайных предметов в продаже — вдвое больше. Альтернативный подход состоит в том, что в таком мире все поселения могут считаться на одну категорию крупнее с точки зрения доступности всех предметов. В кампании, где магия очень распространена, в мегаполисе можно купить вообще любые волшебные предметы. Немагические предметы обычно доступны в поселении любого размера, если только вещь не является особенно дорогой (как полный латный доспех) или сделанной из редкого материала (как адамантиновый длинный меч). Такие вещи могут, по решению ведущего, быть доступны лишь в поселениях, у которых базовое богатство выше цены таких предметов.

Описания волшебных предметов

Предметы в этой главе сгруппированы по типам. Для каждого типа приводится общая информация, а после нее — описания отдельных предметов. К общей информации относятся пояснения, как такие предметы выглядят и применяются, таблицы случайных сокровищ и другие сведения. КБ, твердость, пункты прочности и СЛ ломания приведены для наиболее часто встречающихся предметов этой группы. КБ предполагает, что предмет при этом не у существа и уже включает штраф –5 за Ловкость, равную 0. Если предмет находится у существа, вместо –5 используйте модификатор Ловкости этого существа. У некоторых отдельных предметов — обычно тех, что лишь служат контейнерами

для заклинаний, — нет индивидуальных описаний. Детали в этих случаях следует смотреть в описаниях заклинаний с поправкой на тип предмета (зелье, свиток, жезл и т. д.). По умолчанию заклинание, заключенное в таком предмете, имеет минимально возможный для него УЗ. Свойства предметов в полных описаниях приводятся в следующем порядке.

Аура: Как правило, заклинание *обнаружение магии* позволяет определить школу магии, присущую волшебному предмету, а также силу ауры. Эти сведения приведены в начале описания предмета. Подробности см. в описании заклинания *обнаружение магии*.

Уровень заклинателя (УЗ): Следующим в описании приведен УЗ предмета, обозначающий его относительную мощность. УЗ определяет модификаторы испытаний предмета, а также любые зависящие от УЗ переменные вроде дистанции или урона. Он также определяет СЛ проверок *рассеивания магии* и иных подобных действий.

Создатель может установить любой УЗ для зелий, свитков и жезлов, начиная с минимального позволяющего сотворить такое заклинание и заканчивая своим текущим. У предметов иных типов обычно фиксированный УЗ.

Категория: Большинство волшебных предметов действуют, только если они надеты на персонажа. Пока такой предмет лежит в сумке, в кармане и т. д., он не работает. Если в качестве категории указано «нет», то предмет, чтобы им пользоваться, нужно держать в руках или как-то иначе нести с собой.

Цена: Сумма в золотых монетах, за которую можно купить предмет, если он есть в продаже. Сами персонажи игроков обычно могут продать волшебные предметы за полцены.

Вес: Вес предмета. Если вес не указан, значит, он настолько мал, что им можно пренебречь при подсчете нагрузки персонажа.

Описание: Свойства предмета. Зелья, свитки, посохи и жезлы соответствуют заклинаниям и не имеют отдельных описаний (см. главу 10).

Создание: Волшебные предметы, за исключением артефактов, могут быть созданы заклинателем, у которого есть необходимые черты и который отвечает определенным требованиям.

Требования: Все, чем должен располагать персонаж, который хочет создать волшебный предмет. Сюда относятся черты, заклинания и другие требования вроде уровня, мировоззрения или даже принадлежности к определенному народу. Если в требованиях указаны заклинания, то они могут быть сотворены как непосредственно персонажем, так и при помощи других волшебных предметов, позволяющих творить их. За каждый день работы над созданием предмета необходимо применять один заряд волшебного предмета, или один волшебный предмет для завершения заклинания. Персонажи могут работать над созданием предмета совместно, так что разные требования будут выполняться разными участниками. В некоторых случаях без такого сотрудничества просто не обойтись.

Если над созданием предмета работают два или более персонажа, то им надо договориться, кто из них считается создателем для определения УЗ вещи, если это важно.

Стоимость: Стоимость материалов для создания предмета в золотых монетах. Обычно стоимость равна половине цены предмета, но иногда к ней также добавляется стоимость отдельных компонентов.

Случайные волшебные предметы

Малой силы	Средней силы	Великой силы	Тип предмета
01–04	01–10	01–10	Доспехи или щиты
05–09	11–20	11–20	Оружие
10–44	21–30	21–25	Зелья
45–46	31–40	26–35	Кольца
—	41–50	36–45	Скипетры
47–81	51–65	46–55	Свитки
—	66–68	56–75	Посохи
82–91	69–83	76–80	Жезлы
92–100	84–100	81–100	Волшебные вещицы

Броня

Волшебные доспехи защищают своего владельца лучше, чем обычные. У волшебных доспехов всегда есть бонус усиления от +1 до +5, который прибавляется к обычным модификаторам брони к КБ (а также к модификаторам щита и усиления щита). Волшебные доспехи всегда являются искусно сделанными и снижают штраф за доспехи на 1.

Кроме модификатора усиления, у доспеха могут быть особые свойства. Они обычно считаются дополнительными модификаторами усиления при определении цены предмета, но не повышают КБ. Суммарный бонус доспеха (включая как собственно модификаторы усиления, так и приравненные к ним свойства, в том числе полученные от заклинаний или способностей персонажа) не может быть выше +10. Доспех также должен иметь хотя бы +1 (усиление), чтобы к нему можно было добавить любые иные свойства. Доспехи и щиты можно делать как из обычных, так и из редких материалов. Для определения материала случайным образом бросьте d%: 01–95 означает, что доспех сделан из кожи, железа или стали, а 96–100 — что он создан из какого-то особого материала (см. главу 6).

Доспехи всегда делаются таким образом, чтобы шлем, рукавицы или сапоги можно было заменить — например, на особые волшебные.

УЗ доспехов и щитов: УЗ волшебного щита или доспеха с особыми свойствами указан в его описании. Если у предмета есть только модификатор усиления, его УЗ равен утроенному модификатору усиления. Если у предмета есть и модификатор усиления, и свойства с фиксированным УЗ, выбирается более высокое значение УЗ.

Доспехи и щиты

Малой силы	Средней силы	Великой силы	Предмет	Базовая цена
01–60	01–05	—	+1 щит	1 000 зм
61–80	06–10	—	+1 доспех	1 000 зм
81–85	11–20	—	+2 щит	4 000 зм
86–87	21–30	—	+2 доспех	4 000 зм
—	31–40	01–08	+3 щит	9 000 зм
—	41–50	09–16	+3 доспех	9 000 зм
—	51–55	17–27	+4 щит	16 000 зм
—	56–57	28–38	+4 доспех	16 000 зм
—	—	39–49	+5 щит	25 000 зм
—	—	50–57	+5 доспех	25 000 зм
—	—	—	+6 доспех / щит*	36 000 зм
—	—	—	+7 доспех/ щит*	49 000 зм
—	—	—	+8 доспех/ щит*	64 000 зм
—	—	—	+9 доспех/ щит*	81 000 зм
—	—	—	+10 доспех/ щит*	100 000 зм
88–89	58–60	58–60	Особый доспех**	—
90–91	61–63	61–63	Особый щит***	—
92–100	64–100	64–100	Особое свойство и бросьте еще раз**,***	

* Доспехи и щиты не могут иметь модификатор усиления выше +5. Эти строки используются только для определения цены предметов с особыми свойствами.

** Бросьте кости по таблице «Особые доспехи» на стр. 496.

*** Бросьте кости по таблице «Особые щиты» на стр. 499.

Щиты: Модификатор усиления щита складывается с модификатором усиления доспеха. Он не влияет на атаки щитом и урон от него при ударах — для этого существует свойство щита *ударный*, дающее +1 к атакам и урону (см. описание свойства).

Возможно создание щита, работающего одновременно и как волшебное оружие, но стоимость модификатора к атакам и урону при этом прибавляется к стоимости модификатора усиления щита. Как и в случае доспеха, встроенные в щит особые свойства увеличивают его цену и приравниваются к дополнительным модификаторам усиления, хотя и не повышают КБ.

Суммарный модификатор усиления щита (сумма бонуса усиления и особых свойств) не может быть выше +10. Щит с особыми свойствами также должен иметь модификатор усиления не ниже +1.

Применение: Обычно волшебные доспехи и щиты используются так же, как обычные, — их носят.

Если у доспеха или щита есть особое свойство, которое носящий должен специально применить, оно обычно активируется волшебным словом (основное действие).

Доспехи для необычных существ: Стоимость доспехов для негуманоидных существ, а также для гуманоидов иного размера, чем небольшой или средний, может отличаться (см. главу 6).

Стоимость искусной работы и модификаторов усиления не меняется.

Особые свойства волшебных доспехов и щитов

Большая часть волшебных доспехов и щитов имеет только модификаторы усиления. Но у них могут быть и другие волшебные свойства, которые могут добавляться, только если у предмета уже есть модификатор усиления +1 или выше.

Дикий: Носящий такой доспех или щит сохраняет его бонус брони/щита, а также его бонус усиления, когда находится в природном облике. Обычно такие доспехи и щиты украшены узорами из листьев. В природном облике при этом такой доспех или щит не виден.

Среднее превращение; УЗ 9; Создание волшебного оружия и доспехов, *губительный полиморф*; **Цена:** бонус +3.

Зеркальный: Этот щит выглядит как хорошо отполированное зеркало. Его поверхность идеально отражает свет. Один раз в день он позволяет перенаправить заклинание обратно на заклинателя, как при помощи заклинания *отражение заклинаний*.

Сильное преграждение; УЗ 14; Создание волшебного оружия и доспехов, *отражение заклинаний*; **Цена:** бонус +5.

Ловящий стрелы: Щит с этим свойством притягивает дистанционное оружие. Стрелы, болты и метательное оружие сами сворачивают к нему, поэтому он дает владельцу бонус +1 (отражение) против атак дистанционным оружием. Любые боеприпасы или метательное оружие, направленные в цель в радиусе 5 футов от владельца щита, поворачивают прочь от своей первоначальной цели и летят вместо этого во владельца щита. Если у последнего есть против атаки полное укрытие, свойство не работает. Кроме того, атаки дистанционным оружием по владельцу щита не получают вероятности промаха за плохую видимость или невидимость. Метательное оружие и боеприпасы, имеющие бонус усиления выше базового модификатора КБ щита, не отклоняются от других целей в сторону его владельца (но модификатор отражения к их атакам применяется). Владелец щита может включать и выключать это свойство волшебным словом.

Среднее преграждение; УЗ 8; Создание волшебного оружия и доспехов, *щит энтропии*; **Цена:** бонус +1.

Непробиваемый: Этот доспех дает носящему СУ 5 / магия.

Сильное преграждение и разрушение (если используется заклинание *чудо*); УЗ 18; Создание волшебного оружия и доспехов, *каменная кожа*, *желание* или *чудо*; **Цена:** бонус +3.

Обманчивый: По волшебному слову *обманчивый доспех* принимает вид обычной одежды. Он при этом сохраняет все свои свойства, включая вес. Только заклинания вроде *истинного зрения* позволяют увидеть доспех сквозь эту иллюзию.

Средняя иллюзия; УЗ 10; Создание волшебного оружия и доспехов, *изменение облика*; **Цена:** +2700 зм.

Оживший: *Оживший щит* можно в качестве сопутствующего действия выпустить из рук, чтобы он сам защищал владельца. В течение следующих 4 раундов такой щит дает свои бонусы щита и усиления к КБ того, кто его выпустил, и лишь потом падает на землю. Применять волшебные свойства,

Свойства доспехов

Малой силы	Средней силы	Великой силы	Свойство	Модификатор к базовой цене
01–25	01–05	01–03	*Обманчивый*	+2 700 зм
26–32	06–08	04	*Укрепленный, легко*	Бонус +1*
33–52	09–11	—	*Скользкий*	+3 750 зм
53–92	12–17	—	*Теневой*	+3 750 зм
93–96	18–19	—	*Чароустойчивый* (13)	Бонус +2*
97	20–29	05–07	*Скользкий+*	+15 000 зм
98–99	30–49	08–13	*Теневой+*	+15 000 зм
—	50–74	14–28	*Стихийный*	+18 000 зм
—	75–79	29–33	*Призрачного касания*	Бонус +3*
—	80–84	34–35	*Непробиваемый*	Бонус +3*
—	85–89	36–40	*Укрепленный, средне*	Бонус +3*
—	90–94	41–42	*Чароустойчивый* (15)	Бонус +3*
—	95–99	43	*Дикий*	Бонус +3*
—	—	44–48	*Скользкий++*	+33 750 зм
—	—	49–58	*Теневой++*	+33 750 зм
—	—	59–83	*Стихийный+*	+42 000 зм
—	—	84–88	*Чароустойчивый* (17)	Бонус +4*
—	—	89	*Эфирный*	+49 000 зм
—	—	90	*Повелителя нежити*	+49 000 зм
—	—	91–92	*Укрепленный, сильно*	Бонус +5*
—	—	93–94	*Чароустойчивый* (19)	Бонус +5*
—	—	95–99	*Стихийный++*	+66 000 зм
100	100	100	Бросьте кости еще два раза**	

* Добавляется к цене бонуса усиления по таблице «Доспехи и щиты» на стр. 494 для получения полной цены.

** Если дважды выпало одно и то же свойство, оно считается только один раз. Если выпали две разных версии одного свойства, выберите лучшую.

требующие действий, вроде *ударный* или *ослепительный*, щит самостоятельно не может — но он продолжает применять свойства, действий не требующие, такие как *отбивающий стрелы* или *зеркальный*. Пока щит остается оживившим, он находится на той же клетке, что и применивший его персонаж, и движется вместе с ним, даже если хозяин перемещается магическими средствами. Персонаж с *оживившим щитом* получает все обычные штрафы за его наличие, если они актуальны (штрафы за доспех, риск провала мистического заклинания, штрафы за неумение). Если у выпустившего щит одна рука свободна, он может вновь схватить щит (свободное действие), чтобы досрочно завершить оживление. После завершения оживления щит не может снова оживать в течение 4 раундов. Этого свойства не бывает у башенных щитов.

Сильное превращение; УЗ 12; Создание волшебного оружия и доспехов, *оживить предметы;* **Цена:** бонус +2.

Ослепительный: Щит с этим свойством может по команде владельца два раза в день вспыхивать ярким светом. Все в радиусе 20 футов, кроме владельца, должны пройти испытание Реакции со СЛ 14 и в случае провала ослепнуть на 1d4 раунда.

Среднее разрушение; УЗ 7; Создание волшебного оружия и доспехов, *палящий свет;* **Цена:** бонус +1.

Свойства щитов

Малой силы	Средней силы	Великой силы	Свойство	Модификатор к базовой цене
01–20	01–10	01–05	*Ловящий стрелы*	Бонус +1*
21–40	11–20	06–08	*Ударный*	Бонус +1*
41–50	21–25	09–10	*Ослепительный*	Бонус +1*
51–75	26–40	11–15	*Укрепленный, легко*	Бонус +1*
76–92	41–50	16–20	*Отбивающий стрелы*	Бонус +2*
93–97	51–57	21–25	*Оживший*	Бонус +2*
98–99	58–59	—	*Чароустойчивый* (13)	Бонус +2*
—	60–79	26–41	*Стихийный*	+18 000 зм
—	80–85	42–46	*Призрачного касания*	Бонус +3*
—	86–95	47–56	*Укрепленный, средне*	Бонус +3*
—	96–98	57–58	*Чароустойчивый* (15)	Бонус +3*
—	99	59	*Дикий*	Бонус +3*
—	—	60–84	*Стихийный+*	+42 000 зм
—	—	85–86	*Чароустойчивый* (17)	Бонус +4*
—	—	87	*Повелителя нежити*	+49 000 зм
—	—	88–91	*Укрепленный, сильно*	Бонус +5*
—	—	92–93	*Зеркальный*	Бонус +5*
—	—	94	*Чароустойчивый* (19)	Бонус +5*
—	—	95–99	*Стихийный++*	+66 000 зм
100	100	100	Бросьте кости еще два раза**	

* Добавляется к цене бонуса усиления по таблице «Доспехи и щиты» на стр. 494 для получения полной цены.

** Если дважды выпало одно и то же свойство, оно считается только один раз. Если выпали две разных версии одного свойства, выберите лучшую.

Отбивающий стрелы: Этот щит защищает владельца, как если бы тот имел черту Отбивание стрел. Один раз в раунд, когда в него попадает атака дистанционным оружием, он может попытаться пройти испытание Реакции со СЛ 20 + бонус усиления летящего в него оружия, если таковой имеется. При успехе щит отбивает этот предмет в сторону. Владелец должен знать об атаке и не быть застигнут врасплох. Попытка отбить дистанционное оружие не считается действием. Некоторые виды дистанционного оружия, вроде брошенных великанами глыб или *кислотной стрелы*, отбивать нельзя.

Слабое преграждение; УЗ 5; Создание волшебного оружия и доспехов, *щит;* **Цена:** бонус +2.

Повелителя нежити: *Доспехи* и *щиты повелителя нежити* часто украшены изображениями скелетов и иных мертвецов и кажутся сделанными из кости, но это чисто декоративная черта, не влияющая на свойства доспеха. Носящий их может брать под контроль до 26 КЗ нежити в день, как при помощи заклинания *власть над нежитью*. На рассвете каждого дня он теряет контроль над всей нежитью, находившейся в его власти.

Сильная некромантия; УЗ 13; Создание волшебного оружия и доспехов, *власть над нежитью;* **Цена:** +49 000 зм.

Призрачного касания: такой доспех или щит выглядит почти прозрачным. Его модификаторы брони/щита

Особые доспехи

Малой силы	Средней силы	Великой силы	Особый доспех	Цена
01–50	01–25	—	Мифральная кольчужная рубаха	1 100 зм
51–80	26–45	—	Латы из драконьей шкуры	3 300 зм
81–100	46–57	—	Эльфийская кольчуга	5 150 зм
—	58–67	—	*Носорожья шкура*	5 165 зм
—	68–82	01–10	Адамантиновый нагрудник	10 200 зм
—	83–97	11–20	Дварфийские латы	16 500 зм
—	98–100	21–32	*Ламинарный доспех удачи*	18 900 зм
—	—	33–50	*Небесный доспех*	22 400 зм
—	—	51–60	*Морские латы*	24 650 зм
—	—	61–75	*Нагрудник командира*	25 400 зм
—	—	76–90	*Мифральный полный латный доспех скорости*	26 500 зм
—	—	91–100	*Демонический доспех*	52 260 зм

и усиления применяются против атак и материальных, и бестелесных существ. Последние могут носить такие щиты и доспехи, получать их модификатор к КБ от материальных и нематериальных атак и при этом сохранять способность проходить сквозь предметы.

Сильное превращение; УЗ 15; Создание волшебного оружия и доспехов, *выход в Эфир;* **Цена:** бонус +3.

Скользкий: *Скользкий* доспех постоянно покрыт маслом. Он дает носящему +5 (мастерство) на проверки Изворотливости. Штраф за доспехи при этом применяется по обычным правилам.

Слабое воплощение; УЗ 4; Создание волшебного оружия и доспехов, *масло;* **Цена:** +3 750 зм.

Скользкий+: То же, что *скользкий,* но дает +10 (мастерство) к проверкам Изворотливости.

Среднее воплощение; УЗ 10; Создание волшебного оружия и доспехов, *масло;* **Цена:** +15 000 зм.

Скользкий++: То же, что *скользкий,* но дает +15 (мастерство) к проверкам Изворотливости.

Сильное воплощение; УЗ 15; Создание волшебного оружия и доспехов, *масло;* **Цена:** +33 750 зм.

Стихийный: Доспех или щит с этим свойством защищает носящего от одного вида энергии (кислоты, холода, электричества, огня или звука) и украшен узорами, изображающими символы стихии, от которой он защищает. Такой доспех или щит поглощает первые 10 пунктов урона этой стихией (энергией) от каждого источника, как при применении заклинания *устойчивость к стихии.*

Слабое прегражденье; УЗ 3; Создание волшебного оружия и доспехов, *устойчивость к стихии;* **Цена:** +18 000 зм.

Стихийный+: То же, что *стихийный,* но поглощает первые 20 пунктов урона стихией.

Среднее прегражденье; УЗ 7; Создание волшебного оружия и доспехов, *устойчивость к стихии;* **Цена:** +42 000 зм.

Стихийный++: То же, что *стихийный,* но поглощает первые 30 пунктов урона стихией.

Среднее прегражденье; УЗ 11; Создание волшебного оружия и доспехов, *устойчивость к стихии;* **Цена:** +66 000 зм.

Теневой: Доспех помогает владельцу прятаться, приглушая звуки вокруг него, размывая очертания и давая бонус +5 (мастерство) к проверкам Скрытности. Штраф за доспехи при этом работает обычным образом.

Слабая иллюзия; УЗ 5; Создание волшебного оружия и доспехов, *невидимость, тишина;* **Цена:** +3 750 зм.

Теневой+: То же, что *теневой,* но дает бонус +10 (мастерство) к Скрытности.

Средняя иллюзия; УЗ 10; Создание волшебного оружия и доспехов, *невидимость, тишина;* **Цена:** +15 000 зм.

Теневой++: То же, что *теневой,* но дает бонус +15 (мастерство) к Скрытности.

Сильная иллюзия; УЗ 15; Создание волшебного оружия и доспехов, *невидимость, тишина;* **Цена:** +33 750 зм.

Ударный: Щит с этим свойством предназначен для нанесения им ударов. Он наносит урон, как если бы был на 2 размера больше (легкий щит среднего размера наносит 1d6 урона, тяжелый щит среднего размера — 1d8 урона). При ударе он работает как +1 оружие. Это свойство бывает только у легких и тяжелых щитов.

Среднее превращение; УЗ 8; Создание волшебного оружия и доспехов, *бычья сила;* **Цена:** бонус +1.

Укрепленный: Эти доспехи и щиты формируют магическое силовое поле, эффективно защищающее уязвимые зоны владельца. Когда по владельцу наносят критический удар или атаку исподтишка, есть шанс, что доспех отменит их эффект, а владелец получит лишь урон, как от обычного попадания.

Тип укрепления	Вероятность обычного урона	Цена
Легкое	25%	Бонус +1
Среднее	50%	Бонус +3
Сильное	75%	Бонус +5

Сильное прегражденье; УЗ 13; Создание волшебного оружия и доспехов, *ограниченное желание* или *чудо;* **Цена:** варьируется (см. выше).

Чароустойчивый: Это свойство дает носящему такой доспех устойчивость к магии. Полученная УкМ может быть равна 13, 15, 17 или 19 в зависимости от доспеха.

Сильное прегражденье; УЗ 15; Создание волшебного оружия и доспехов, *устойчивость к магии;* **Цена:** бонус +2 (УкМ 13), бонус +3 (УкМ 15), бонус +4 (УкМ 17) или бонус +5 (УкМ 19).

Эфирный: Это свойство позволяет носящему доспех один раз в день, произнеся волшебное слово, становиться эфирным (как под действием заклинания *эфирная прогулка*). Персонаж может оставаться эфирным столько, сколько пожелает, но, вернувшись в материальное состояние, уже не сможет в тот же день принять эфирную форму еще раз.

Сильное превращение; УЗ 13; Создание волшебного оружия и доспехов, *эфирная прогулка;* **Цена:** +49 000 зм.

Крылатый щит

Латы из драконьей шкуры

Дикий сыромятный доспех

Небесный доспех

Нагрудник командира

Дварфийские латы

Щит заклинателя

Мифральные полные латы скорости

Особые доспехи

Адамантиновый нагрудник

Аура: без ауры (не волшебный); **УЗ** —

Категория: броня; **Цена:** 10 200 зм; **Вес:** 30 фунтов

Описание

Этот немагический нагрудник сделан из адамантина и дает носящему его СУ 2 / —.

Дварфийские латы

Аура: без ауры (не волшебный); **УЗ** —

Категория: броня; **Цена:** 16 500 зм; **Вес:** 50 фунтов

Описание

Это полный латный доспех, сделанный из адамантина и дающий носящему СУ 3 / —.

Демонический доспех

Аура: сильная некромантия [зло]; **УЗ** 13

Категория: броня; **Цена:** 52 260 зм; **Вес:** 50 фунтов

Описание

Носящий этот полный латный доспех становится похож на демона — особенно благодаря рогатому шлему в виде оскаленной демонической головы. В этом *+4 полном латном доспехе* можно предпринимать атаки когтями, наносящими 1d10 урона и являющимися +1 оружием, а также поражающими жертву при попадании в ближнем бою эффектом заклинания *болезнь* (Стойкость СЛ 14 отменяет). Когти встроены в наручи и рукавицы доспеха и не подвержены маневру разоружения. Этот доспех полон зла и налагает один отрицательный уровень на любое незлое существо, которое его надевает. Отрицательный уровень остается, пока доспех не снимут, а до тех пор убрать его невозможно никакими средствами (включая заклинания *восстановление*).

Создание

Требования: Создание волшебного оружия и доспехов, *болезнь;* **Стоимость:** 26 955 зм

Ламинарный доспех удачи

Аура: сильное очарование; **УЗ** 12

Категория: броня; **Цена:** 18 900 зм; **Вес:** 35 фунтов.

Описание

Этот *+3 ламинарный доспех* украшают десять камней стоимостью по 100 зм каждый. Один раз в неделю доспех позволяет носящему сделать так, чтобы противник, попавший по нему, перебросил кость. Персонаж должен принять результаты второго броска, какими бы они ни были. Решение о том, перебрасывать ли кость, игрок должен принять до того, как будет определен урон.

Создание

Требования: Создание волшебного оружия и доспехов, *благословение;* **Стоимость:** 9 650 зм

ЛАТЫ ИЗ ДРАКОНЬЕЙ ШКУРЫ

Аура: без ауры (не волшебный); **УЗ** —
Категория: броня; **Цена:** 3 300 зм; **Вес:** 50 фунтов

ОПИСАНИЕ

Этот полный латный доспех сделан из драконьей шкуры, а не из металла, так что он годится в том числе и для друидов. В остальном он идентичен искусно сделанному полному латному доспеху.

МИФРАЛЬНАЯ КОЛЬЧУЖНАЯ РУБАХА

Аура: без ауры (не волшебный); **УЗ** —
Категория: броня; **Цена:** 1 100 зм; **Вес:** 10 фунтов

ОПИСАНИЕ

Это легчайшая кольчужная рубаха сделана из мифральных колец; она считается легкой броней. Она дает вероятность провала мистического заклинания 10%, максимальный модификатор Ловкости +6 и не дает штрафа за доспехи.

МИФРАЛЬНЫЙ ПОЛНЫЙ ЛАТНЫЙ ДОСПЕХ СКОРОСТИ

Аура: слабое превращение; **УЗ** 5
Категория: броня; **Цена:** 26 500 зм; **Вес:** 25 фунтов

ОПИСАНИЕ

Тот, кто носит этот прекрасный *+1 мифральный полный латный доспех*, может активировать его (свободное действие) и стать быстрее, как под влиянием заклинания *ускорение*. Эффект длится 10 раундов в день, эти раунды необязательно должны идти подряд. Этот доспех дает вероятность провала мистического заклинания 25%, максимальный модификатор Ловкости +3 и штраф за доспехи –3. Он считается средним доспехом, но чтобы носить его без штрафа за неумение, нужно уметь носить тяжелые доспехи.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебного оружия и доспехов, *ускорение*; **Стоимость:** 18 500 зм

МОРСКИЕ ЛАТЫ

Аура: среднее прегражение; **УЗ** 11
Категория: броня; **Цена:** 24 650 зм; **Вес:** 50 фунтов

ОПИСАНИЕ

Этот *+1 полный латный доспех* украшен узорами из волн и рыб. Он тяжелый и неудобный, как любой другой полный латный доспех, но носящий его считается не имеющим доспехов для проверок Плавания. Носящий его также может дышать под водой и общаться с любым водным существом, способным разговаривать на каком-либо языке.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебного оружия и доспехов, *дыхание под водой, свобода движений, полиглот*; **Стоимость:** 13 150 зм

НАГРУДНИК КОМАНДИРА

Аура: сильное очарование; **УЗ** 15
Категория: броня; **Цена:** 25 400 зм; **Вес:** 30 фунтов

ОПИСАНИЕ

Этот *+2 нагрудник* окружает носящего его аурой власти. Он получает бонус +2 (мастерство) ко всем проверкам Харизмы, включая проверки навыков, связанных с Харизмой, а также к значению Лидерства. У дружественных отрядов в радиусе 360 футов от него поднимается боевой дух и появляется бонус +2 (сопротивляемость) к испытаниям ужасом. Эффект частично связан с приметностью нагрудника и не работает, если носящий его прячется или маскируется любым способом.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебного оружия и доспехов, *массовый приворот (чудовище)*; **Стоимость:** 12 875 зм

НЕБЕСНЫЙ ДОСПЕХ

Аура: слабое превращение [добро]; **УЗ** 5
Категория: броня; **Цена:** 22 400 зм; **Вес:** 20 фунтов

ОПИСАНИЕ

Эта яркая серебряная или золотая *+3 кольчуга* такая тонкая и легкая, что ее можно носить под обычной одеждой незаметно. Она дает максимальный модификатор Ловкости +8, штраф за доспехи –2 и вероятность провала мистического заклинания 15%. Она считается легким доспехом и позволяет по волшебному слову применять *полет* (аналогично заклинанию) раз в день.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебного оружия и доспехов, *полет*, создатель должен быть добрым; **Стоимость:** 11 350 зм

НОСОРОЖЬЯ ШКУРА

Аура: среднее превращение; **УЗ** 9
Категория: броня; **Цена:** 5 165 зм; **Вес:** 25 фунтов

ОПИСАНИЕ

Этот *+2 сыромятный доспех* сделан из кожи носорога. Он дает +2 (усиление) к КБ и –1 штраф за доспехи. Существо в этой броне наносит дополнительные 2d6 урона при удачной атаке с разбега (в том числе верхом).

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебного оружия и доспехов, *бычья сила*; **Стоимость:** 2 665 зм

ЭЛЬФИЙСКАЯ КОЛЬЧУГА

Аура: без ауры (не волшебный); **УЗ** —
Категория: броня; **Цена:** 5 150 зм; **Вес:** 20 фунтов

ОПИСАНИЕ

Эта легчайшая кольчуга сделана из мифральных колец. Для всех проверок, включая умение носить доспехи, такая кольчуга считается легкой броней. Она дает вероятность провала мистического заклинания 20%, максимальный модификатор Ловкости +4 и штраф за доспехи –2.

ОСОБЫЕ ЩИТЫ

БАКЛЕР ИЗ СУМЕРЕЧНОГО ДЕРЕВА

Аура: без ауры (не волшебный); **УЗ** —
Категория: щит; **Цена:** 203 зм; **Вес:** 2,5 фунта

ОПИСАНИЕ

Этот немагический легкий деревянный щит сделан из сумеречного дерева. У него нет модификатора усиления, но благодаря материалу он легче обычных щитов. Он не дает штрафов за доспехи.

КРЫЛАТЫЙ ЩИТ

Аура: слабое превращение; **УЗ** 5

Категория: щит; **Цена:** 17 257 зм; **Вес:** 10 фунтов

ОПИСАНИЕ

Этот *+3 тяжелый деревянный щит* украшен изображениями птичьих крыльев. Раз в день ему можно приказать лететь (как под действием заклинания *полет*), неся владельца с собой. Щит может нести до 133 фунтов веса, двигаясь со скоростью 60 футов в раунд, или же до 266 фунтов веса, двигаясь со скоростью 40 футов в раунд.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебного оружия и доспехов, *полет*; **Стоимость:** 8 707 зм

МИФРАЛЬНЫЙ ТЯЖЕЛЫЙ ЩИТ

Аура: без ауры (не волшебный); **УЗ** —

Категория: щит; **Цена:** 1 020 зм; **Вес:** 5 фунтов

ОПИСАНИЕ

Этот тяжелый щит сделан из мифрала и легче стальных щитов. Он дает вероятность провала мистического заклинания 5% и не налагает штрафа за доспехи.

ПОГЛОЩАЮЩИЙ ЩИТ

Аура: сильное превращение; **УЗ** 17

Категория: щит; **Цена:** 50 170 зм; **Вес:** 15 фунтов

ОПИСАНИЕ

Этот *+1 тяжелый стальной щит* сделан из черненого металла, полностью поглощающего свет. Раз в два дня владелец щита может применить эффект заклятия *дезинтеграция* к любому предмету, которого этим щитом коснется. Для этого надо предпринять атаку касанием в ближнем бою — *дезинтеграция* не срабатывает, если какое-то существо или оружие ударит по щиту само.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебного оружия и доспехов, *дезинтеграция*; **Стоимость:** 25 170 зм

ШИПАСТЫЙ ЩИТ

Аура: слабое разрушение; **УЗ** 6

Категория: щит; **Цена:** 5 580 зм; **Вес:** 15 фунтов

ОПИСАНИЕ

Этот *+1 тяжелый стальной щит* утыкан шипами; он работает как обычный шипованный щит.

Три раза в день по волшебному слову он может отстрелить один из своих шипов. Шип имеет бонус +1 (усиление) к атакам и урону, шаг дистанции 120 футов, базовый урон 1d10 (19–20 / ×2). Потерянные шипы вырастают заново на следующий день.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебного оружия и доспехов, *волшебная стрела*; **Стоимость:** 2 875 зм

ЩИТ ИЗ СУМЕРЕЧНОГО ДЕРЕВА

Аура: без ауры (не волшебный); **УЗ** —

Категория: щит; **Цена:** 257 зм; **Вес:** 5 фунтов

ОПИСАНИЕ

Этот немагический тяжелый деревянный щит сделан из сумеречного дерева.

У него нет модификатора усиления, но благодаря материалу, из которого состоит, он легче обычных щитов. Он не налагает штрафов за доспехи.

ЩИТ ЗАКЛИНАТЕЛЯ

Аура: среднее преграждение; УЗ 6

Категория: щит; **Цена:** 3 153 зм (плюс стоимость свитка с заклинанием, если таковое на нем написано); **Вес:** 5 фунтов

ОПИСАНИЕ

На внутренней стороне этого *+1 легкого деревянного щита* есть кожаная полоса, на которой любой заклинатель может записать одно заклинание, словно на свитке, потратив при этом вдвое меньше денег, чем обычно требуется для свитка. На щит можно поместить чары не выше 3 круга. Эта кожаная полоса многоразовая.

Случайно найденный *щит заклинателя* имеет 50% вероятность того, что на нем написано одно заклинание (как на свитке средней силы). Чаще всего это заклинание сакральное (01–80 на d%), реже — мистическое (81–100). *Щит заклинателя* дает вероятность провала мистического заклинания 5%.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебного оружия и доспехов, Написание свитков, создатель должен быть минимум 6 уровня; **Стоимость:** 1 653 зм

ЩИТ ЛЬВА

Аура: среднее воплощение; **УЗ** 10

Категория: щит; **Цена:** 9 170 зм; **Вес:** 15 фунтов

ОПИСАНИЕ

Этот *+2 тяжелый стальной щит* оформлен в виде львиной головы с разинутой пастью. Три раза в день его владелец может приказать щиту (свободное действие) укусить противника в ближнем бою.

Щит это делает независимо от действий персонажа, за счет своих действий в раунд, используя БМА владельца и его количество атак в раунд и нанося 2d6 урона.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебного оружия и доспехов, *призыв природного союзника IV*; **Стоимость:** 4 670 зм

Особые щиты

Малой силы	Средней силы	Великой силы	Щит	Цена
01–30	01–20	—	Баклер из сумеречного дерева	203 зм
31–80	21–45	—	Щит из сумеречного дерева	257 зм
81–95	46–70	—	Мифральный тяжелый щит	1 020 зм
96–100	71–85	01–20	*Щит заклинателя*	3 153 зм
—	86–90	21–40	*Шипастый щит*	5 580 зм
—	91–95	41–60	*Щит льва*	9 170 зм
—	96–100	61–90	*Крылатый щит*	17 257 зм
—	—	91–100	*Поглощающий щит*	50 170 зм

Оружие

Волшебное оружие точнее бьет и наносит больше урона. Оно может иметь бонус усиления от +1 до +5, который в бою применяется и к атакам, и к урону. Любое волшебное оружие также является искусно сделанным, но его бонус за качество не складывается с бонусом усиления.

Оружие бывает двух основных категорий: ближнего боя и дистанционное. Некоторые виды оружия ближнего боя могут также использоваться с дистанции — в таких случаях их бонусы усиления применяются и к атакам в ближнем бою, и к атакам с дистанции.

У волшебного оружия бывают особые свойства. Обычно они приравниваются к бонусам усиления при определении цены предмета, но на атаки и урон при этом не влияют (если в описании не сказано иначе). Суммарный бонус оружия (усиления плюс за все свойства, включая полученные от заклинаний или способностей персонажа) не может быть выше +10. Оружие с особыми свойствами должно иметь хотя бы +1 (усиление). Нельзя наделить оружие одним и тем же свойством дважды.

Оружие и боеприпасы можно делать как из обычных, так и из редких материалов. Для определения материала случайным образом бросьте d%: 01–95 означает, что оружие сделано из простой стали, дерева и т. д., а 96–100 — что оно изготовлено из какого-то особого материала (см. главу 6).

Уровень заклинателя для оружия: УЗ волшебного оружия с особыми свойствами указан в его описании. Если у предмета есть только модификаторы усиления, его УЗ равен утроенному модификатору усиления. Если у предмета есть бонус усиления и особые свойства с фиксированным УЗ, выбирается наивысшее значение УЗ.

Дополнительный урон: Некоторые виды волшебного оружия наносят дополнительный урон, определяемый количеством костей. В отличие от других увеличений урона, этот дополнительный урон не умножается при критическом ударе.

Дистанционное оружие и боеприпасы: Бонус усиления дистанционного оружия не складывается с бонусом усиления боеприпаса — учитывается только более высокий.

Любой боеприпас, выпущенный из стрелкового оружия с бонусом усиления +1 или выше, считается волшебным при преодолении СУ. Точно так же любой боеприпас, выпущенный из стрелкового оружия с мировоззрением, приобретает его мировоззрение.

Волшебные боеприпасы и их потеря: Если выпущенные волшебные стрелы, болты и ядра не попадают в цель, в 50% случаев они ломаются или становятся бесполезны иным образом. Попавшие в цель безвозвратно разрушаются, как только наносят урон.

Свечение: Около 30% волшебного оружия светится, как от заклинания *свет*, отчего сразу становится очевидно, что это оружие волшебное. Пока оно не в ножнах, его невозможно скрыть, а его свет нельзя погасить. Некоторые виды особого оружия не светятся никогда, и это указывается в их описании.

Твердость и прочность: Каждый +1 бонуса усиления оружия добавляет +2 к его твердости и +10 к его пунктам прочности. См. также таблицу «Твердость и пункты прочности распространенных видов доспехов, оружия и щитов» на стр. 191.

Применение: Волшебное оружие используется так же, как и обычное, — его берут в руки и атакуют им противников. Если у оружия есть свойство, которое нужно активировать, то для этого обычно произносится волшебное слово (основное действие). Персонаж может таким образом одновременно активировать свойства до 50 единиц боеприпасов, если эти свойства одинаковые.

Волшебное оружие и критические удары: Некоторые свойства волшебного оружия могут срабатывать при критических ударах. Они срабатывают даже при попадании по существам, невосприимчивым к критическим ударам. При этом волшебный эффект действует, но умножения урона от оружия не происходит.

Оружие для существ необычного размера: Стоимость оружия для существ, чей размер не является ни небольшим, ни средним, сильно варьируется (см. главу 6). Стоимость искусной работы и магических модификаторов при этом не меняется.

Особенности волшебного оружия: Бросьте d%. Результат 01–30 означает, что оружие светится, 31–45 — что нечто в его оформлении (рисунки, надписи и т. д.) дает подсказку касательно его свойств, 46–100 — что у оружия нет никаких внешних особенностей.

Особые свойства волшебного оружия

Чтобы иметь какие бы то ни было волшебные свойства, оружие должно иметь бонус хотя бы +1 (усиление).

Бунтарское: Это оружие наполнено силой хаоса. Оно имеет хаотичное мировоззрение и преодолевает соответствующее СУ. Оно наносит дополнительно 2d6 урона всем принципиальным противникам. Если принципиальное существо берет его в руки, то получает 1 постоянный отрицательный уровень (см. стр. 596). Он сохраняется, пока оружие остается в руках, и пропадает, если его выпустить, а до тех пор убрать этот отрицательный уровень невозможно никакими средствами (включая заклинание *восстановление*).

Среднее разрушение [хаос]; УЗ 7; Создание волшебного оружия и доспехов, *молот хаоса*, создатель должен быть хаотичным; **Цена:** бонус +2.

Быстрое: Предпринимая полную атаку, владелец *быстрого* оружия может нанести им одну дополнительную атаку. Последняя делается с его полным БМА и всеми соответствующими ситуации модификаторами. Этот эффект не складывается с другими аналогичными вроде заклинания *ускорение*.

Среднее превращение; УЗ 7; Создание волшебного оружия и доспехов, *ускорение*; **Цена:** бонус +3.

Оружие

Малой силы	Средней силы	Великой силы	Бонус оружия	Цена[1]
01–70	01–10	—	+1	2 000 зм
71–85	11–29	—	+2	8 000 зм
—	30–58	01–20	+3	18 000 зм
—	59–62	21–38	+4	32 000 зм
—	—	39–49	+5	50 000 зм
—	—	—	+6[2]	72 000 зм
—	—	—	+7[2]	98 000 зм
—	—	—	+8[2]	128 000 зм
—	—	—	+9[2]	162 000 зм
—	—	—	+10[2]	200 000 зм
86–90	63–68	50–63	Особое оружие[3]	—
91–100	69–100	64–100	Особое свойство и бросьте d% еще раз[4]	

1 Для боеприпасов это цена за 50 стрел, болтов или ядер.

2 Оружие не может иметь бонус усиления выше +5. Эти строки используются только для определения цены предметов с особыми свойствами.

3 См. таблицу «Особое оружие» на стр. 503.

4 См. таблицу «Свойства оружия ближнего боя» для оружия ближнего боя и таблицу «Свойства дистанционного оружия» на стр. 502 для дистанционного оружия.

Возвращающееся: Это свойство бывает только у метательного оружия. *Возвращающееся* оружие после атаки летит обратно к метнувшему, оказываясь у него точно перед началом его следующего хода (что позволяет вновь использовать его на следующий ход). Поймать *возвращающееся* оружие — свободное действие. Если персонаж не может его поймать или куда-либо переместился, оружие падает на землю на той клетке, из которой было брошено.

Среднее превращение; УЗ 7; Создание волшебного оружия и доспехов, *телекинез;* **Цена:** бонус +1.

Выкашивающее: Такое оружие позволяет владельцу, применяющему черту Бойня, совершать еще одну дополнительную атаку, если первая успешна, по следующему противнику, находящемуся рядом с первым и в зоне досягаемости (но не по первому существу, в которое попали). *Выкашивающим* может быть только оружие ближнего боя.

Среднее разрушение; УЗ 8; Создание волшебного оружия и доспехов, *божественная мощь;* **Цена:** бонус +1.

Грозового взрыва: Оружие *грозового взрыва* работает так же, как оружие *грозы,* но при критическом ударе бьет молнией особенно сильно. Этот эффект не вредит тому, кто им пользуется. В дополнение к урону от электричества, как у оружия *грозы,* оружие *грозового взрыва* наносит дополнительно 1d10 урона электричеством при успешном критическом ударе. Если у оружия множитель критического удара ×3, то дополнительный урон вместо этого равен 2d10, а если ×4 — то 3d10. Даже если свойство *грозы* неактивно, оружие *грозового взрыва* все равно наносит дополнительный урон электричеством при успешном критическом ударе.

Среднее разрушение; УЗ 10; Создание волшебного оружия и доспехов, *вызов молний* или *удар молнии;* **Цена:** бонус +2.

Свойства оружия ближнего боя

Малой силы	Средней силы	Великой силы	Свойство	Цена (бонус[1])
01–10	01–06	01–03	*Убийцы*	Бонус +1
11–17	07–12	—	*Защитное*	Бонус +1
18–27	13–19	04–06	*Огненное*	Бонус +1
28–37	20–26	07–09	*Ледяное*	Бонус +1
38–47	27–33	10–12	*Грозы*	Бонус +1
48–56	34–38	13–15	*Призрачного касания*	Бонус +1
57–67	39–44	—	*Острое*[2]	Бонус +1
68–71	45–48	16–19	*Ци-фокусирующее*	Бонус +1
72–75	49–50	—	*Милосердное*	Бонус +1
76–82	51–54	20–21	*Выкашивающее*	Бонус +1
83–87	55–59	22–24	*Хранения чар*	Бонус +1
88–91	60–63	25–28	*Метательное*	Бонус +1
92–95	64–65	29–32	*Громовое*	Бонус +1
96–99	66–69	33–36	*Свирепое*	Бонус +1
—	70–72	37–41	*Бунтарское*	Бонус +2
—	73–75	42–46	*Праведное*	Бонус +2
—	76–78	47–49	*Разрушительное*[3]	Бонус +2
—	79–81	50–54	*Огненного взрыва*	Бонус +2
—	82–84	55–59	*Ледяного взрыва*	Бонус +2
—	85–87	60–64	*Священное*	Бонус +2
—	88–90	65–69	*Грозового взрыва*	Бонус +2
—	91–93	70–74	*Нечестивое*	Бонус +2
—	94–95	75–78	*Ранящее*	Бонус +2
—	—	79–83	*Быстрое*	Бонус +3
—	—	84–86	*Сияющее*	Бонус +4
—	—	87–88	*Пляшущее*	Бонус +4
—	—	89–90	*Стрижающее*[2]	Бонус +5
100	96–100	91–100	Бросьте d% еще два раза[4]	

1 Прибавьте к бонусу усиления по таблице «Оружие» (слева), чтобы определить цену.

2 Только колющее или режущее оружие. Стрижающее: только рубящее. Перебросьте, если выпало для дробящего оружия.

3 Только дробящее оружие. Перебросьте, если выпало для колющего или режущего оружия.

4 Перебрасывайте результат, если одно и то же свойство выпало два раза, или оно несовместимо с уже полученным свойством, или если оно выводит вас за предел +10 (суммарный бонус оружия за свойства и собственно модификатор усиления не может быть более +10).

Грозы: По произнесении волшебного слова оружие *грозы* окутывается электрическими разрядами, наносящими дополнительно 1d6 урона электричеством. Владельцу это электричество не причиняет вреда. Эффект длится, пока не будет сказано второе волшебное слово.

Среднее разрушение; УЗ 8; Создание волшебного оружия и доспехов, *вызов молний* или *удар молнии;* **Цена:** бонус +1.

Громовое: *Громовое* оружие издает раскат грома, когда наносит критический удар. Этот эффект не вредит владельцу. *Громовое оружие* наносит дополнительно 1d8 урона звуком при успешном критическом ударе. Если у оружия множитель критического удара ×3, то дополнительный урон вместо этого равен 2d8, а если ×4 — то 3d8. Получивший

Свойства дистанционного оружия

Малой силы	Средней силы	Великой силы	Свойство	Цена (бонус*)
01–12	01–08	01–04	*Убийцы***	Бонус +1
13–25	09–16	05–08	*Дальнобойное*	Бонус +1
26–40	17–28	09–12	*Огненное***	Бонус +1
41–55	29–40	13–16	*Ледяное***	Бонус +1
56–60	41–42	—	*Милосердное***	Бонус +1
61–68	43–47	17–21	*Возвращающееся*	Бонус +1
69–83	48–59	22–25	*Грозы***	Бонус +1
84–93	60–64	26–27	*Ищущее*	Бонус +1
94–99	65–68	28–29	*Громовое***	Бонус +1
—	69–71	30–34	*Бунтарское***	Бонус +2
—	72–74	35–39	*Праведное***	Бонус +2
—	75–79	40–49	*Огненного взрыва***	Бонус +2
—	80–82	50–54	*Священное***	Бонус +2
—	83–87	55–64	*Ледяного взрыва***	Бонус +2
—	88–92	65–74	*Грозового взрыва***	Бонус +2
—	93–95	75–79	*Нечестивое***	Бонус +2
—	—	80–84	*Быстрое*	Бонус +3
—	—	85–90	*Сияющее*	Бонус +4
100	96–100	91–100	Бросьте d% еще два раза***	

* Прибавьте к модификатору усиления по таблице «Оружие» на стр. 501, чтобы определить цену.

** Луки, арбалеты и пращи с этим свойством передают его выпущенным из них боеприпасам.

*** Перебрасывайте результат, если одно и то же свойство выпало два раза, или оно несовместимо с уже полученным свойством, или если оно выводит вас за предел +10 (суммарный бонус оружия за свойства и собственно бонус усиления не может быть более +10).

такой критический удар должен пройти испытание Стойкости со СЛ 14 и в случае провала навсегда оглохнуть.

Слабая некромантия; УЗ 5; Создание волшебного оружия и доспехов, *слепота / глухота;* **Цена:** бонус +1.

Дальнобойное: Это свойство применимо только к дистанционному оружию. Его шаг дистанции вдвое больше, чем у обычного оружия соответствующего типа.

Среднее прорицание; УЗ 6; Создание волшебного оружия и доспехов, *ясновидение / яснослышание;* **Цена:** бонус +1.

Призрачного касания: Такое оружие наносит обычный урон бестелесным существам в зависимости от своего модификатора усиления; обычное для бестелесных существ уменьшение урона на 50% от материальных источников при этом не применяется. Бестелесные существа могут брать, перемещать и применять в бою оружие *призрачного касания,* в том числе против материальных противников. По сути, такое оружие считается материальным и нематериальным одновременно.

Среднее воплощение; УЗ 9; Создание волшебного оружия и доспехов, *планарный переход;* **Цена:** бонус +1.

Защитное: *Защитное* оружие позволяет владельцу полностью или частично превращать его бонусы усиления в бонусы к КБ (складывающиеся с любыми иными бонусами). В начале своего хода владелец выбирает (свободное действие), сколько пунктов бонуса усиления он применяет таким образом. КБ повышается до начала его следующего хода.

Среднее преграждение; УЗ 8; Создание волшебного оружия и доспехов, *щит* или *щит веры;* **Цена:** бонус +1.

Ищущее: Свойство *ищущее* бывает только у дистанционного оружия. Такое оружие стремится к своей цели, игнорируя различные вероятности промаха (например, за плохую видимость), пока оно направлено на верную клетку. Если такая стрела или иное оружие направлена не на ту клетку (например, при попытке поразить невидимую цель), то она не попадает.

Сильное прорицание; УЗ 12; Создание волшебного оружия и доспехов, *истинное зрение;* **Цена:** бонус +1.

Ледяного взрыва: Оружие *ледяного взрыва* работает так же, как *ледяное,* но при критическом ударе замораживает особенно сильно. Этот эффект не вредит владельцу оружия. В дополнение к урону от холода, как у *ледяного* оружия, оружие *ледяного взрыва* наносит дополнительно 1d10 урона холодом при успешном критическом ударе. Если у оружия множитель критического удара ×3, то дополнительный урон вместо этого равен 2d10, а если ×4 — то 3d10. Даже если свойство *ледяное* неактивно, оружие *ледяного взрыва* все равно наносит свой дополнительный урон холодом при успешном критическом ударе.

Среднее разрушение; УЗ 10; Создание волшебного оружия и доспехов, *ледяная буря* или *ледяной металл;* **Цена:** бонус +2.

Ледяное: По произнесении волшебного слова *ледяное* оружие окутывается инеем, наносящим дополнительно 1d6 урона холодом при попадании. Владельцу этот холод не причиняет вреда. Эффект продолжается, пока не будет сказано второе волшебное слово.

Среднее разрушение; УЗ 8; Создание волшебного оружия и доспехов, *ледяная буря* или *ледяной металл;* **Цена:** бонус +1.

Метательное: Это свойство бывает только у оружия ближнего боя. Такое оружие получает шаг дистанции 10 футов и может использоваться как метательное любым, кто умеет им пользоваться обычным образом.

Слабое превращение; УЗ 5; Создание волшебного оружия и доспехов, *волшебный камень;* **Цена:** бонус +1.

Милосердное: Это оружие наносит дополнительные 1d6 урона, и весь урон от него является несмертельным. Оружие может по волшебному слову отключать это свойство (нанося после этого смертельный урон, но без дополнительных 1d6), пока второе волшебное слово не включит его вновь.

Слабое воплощение; УЗ 5; Создание волшебного оружия и доспехов, *исцеление легких ранений;* **Цена:** бонус +1.

Нечестивое: *Нечестивое* оружие наполнено силой зла. Оно имеет злое мировоззрение и преодолевает соответствующее СУ. Такое оружие наносит дополнительно 2d6 урона всем добрым противникам. Если доброе существо берет его в руки, то получает 1 постоянный отрицательный уровень (см. стр. 596). Он сохраняется, пока оружие остается в руках, и пропадает, если его выпустить — а до тех пор убрать этот

отрицательный уровень невозможно никакими средствами (включая заклинание *восстановление*).

Среднее разрушение [зло]; УЗ 7; Создание волшебного оружия и доспехов, *нечестивая погибель*, создатель должен быть злым; **Цена:** бонус +2.

Огненного взрыва: Оружие *огненного взрыва* работает так же, как *огненное*, но при критическом ударе вспыхивает особенно ярко. Эта вспышка не вредит владельцу оружия. В дополнение к урону огнем, как у *огненного* оружия, оружие огненного взрыва наносит дополнительно 1d10 урона огнем при успешном критическом ударе. Если у оружия множитель критического удара ×3, то дополнительный урон вместо этого равен 2d10, а если ×4 — то 3d10. Даже если свойство *огненное* неактивно, оружие *огненного взрыва* все равно наносит свой дополнительный урон огнем при успешном критическом ударе.

Сильное разрушение; УЗ 12; Создание волшебного оружия и доспехов, *огненный клинок, огненный столп* или *огненный шар;* **Цена:** бонус +2.

Огненное: По произнесении волшебного слова *огненное* оружие окутывается пламенем, наносящим дополнительно 1d6 урона огнем при попадании. Владельцу этот огонь не причиняет вреда. Эффект продолжается, пока не будет сказано второе волшебное слово.

Среднее разрушение; УЗ 10; Создание волшебного оружия и доспехов, *огненный клинок, огненный столп* или *огненный шар;* **Цена:** бонус +1.

Острое: Это свойство удваивает диапазон критического удара. Оно бывает только у колющего или режущего оружия. Если это свойство случайно выпало для неподходящего оружия, перебросьте d%. Эффект свойства *острое* не складывается с любым другим, увеличивающим диапазон критического удара оружия (например, заклинания *острое лезвие* или черты Улучшенный критический удар).

Среднее превращение; УЗ 10; Создание волшебного оружия и доспехов, *острое лезвие;* **Цена:** бонус +1.

Пляшущее: Такое оружие можно отпустить (основное действие), чтобы оно воевало само. Оно дерется в течение 4 раундов, используя БМА отпустившего, а затем падает. Пока оружие само по себе, оно не может совершать внеочередных атак, а отпустивший его не считается вооруженным этим оружием. Однако с точки зрения маневров и эффектов, направленных на предмет, это оружие считается находящимся в распоряжении отпустившего. Оно остается на той же клетке, что и владелец, атакуя находящихся рядом противников (длинное оружие атакует находящихся в 10 футах). Если у владельца одна рука свободна, он может снова схватить оружие (свободное действие), досрочно завершив пляску. По окончании пляски оружие не может атаковать самостоятельно в течение 4 раундов.

Сильное превращение; УЗ 15; Создание волшебного оружия и доспехов, *оживить предметы;* **Цена:** бонус +4.

Праведное: Это оружие наполнено силой закона. Оно имеет принципиальное мировоззрение и преодолевает соответствующее СУ. Оно наносит дополнительно 2d6 урона всем хаотичным противникам. Если хаотичное существо берет его в руки, то получает 1 постоянный отрицательный уровень (см. стр. 596). Он сохраняется, пока оружие остается в руках, и пропадает, если его выпустить — а до тех пор убрать этот отрицательный уровень невозможно никакими средствами (включая заклинание *восстановление*).

Особое оружие

Малой силы	Средней силы	Великой силы	Оружие	Цена
01–15	—	—	*Снотворная стрела*	132 зм
16–25	—	—	*Вопящий болт*	267 зм
26–45	—	—	Серебряный кинжал, искусно сделанный	322 зм
46–65	—	—	Длинный меч из холодного железа, искусно сделанный	330 зм
66–75	01–09	—	*Пилум молнии*	1 500 зм
76–80	10–15	—	*Стрела истребления*	2 282 зм
81–90	16–24	—	Адамантиновый кинжал	3 002 зм
91–100	25–33	—	Адамантиновый боевой топор	3 010 зм
—	34–37	—	*Стрела истребления (высшая)*	4 057 зм
—	38–40	—	*Зазубрина*	4 315 зм
—	41–46	—	*Ядовитый кинжал*	8 302 зм
—	47–51	—	*Предупреждающий трезубец*	10 115 зм
—	52–57	01–04	*Кинжал ассасина*	10 302 зм
—	58–62	05–07	*Губитель оборотней*	12 780 зм
—	63–66	08–09	*Трезубец морского царя*	18 650 зм
—	67–74	10–13	*Язык пламени*	20 715 зм
—	75–79	14–17	*Клинок удачи (0 желаний)*	22 060 зм
—	80–86	18–24	*Меч коварства*	22 310 зм
—	87–91	25–31	*Планарный меч*	22 315 зм
—	92–95	32–37	*Вор девяти жизней*	23 057 зм
—	96–98	38–42	*Клятвенный лук*	25 600 зм
—	99–100	43–46	*Меч похищения жизни*	25 715 зм
—	—	47–51	*Булава ужаса*	38 552 зм
—	—	52–57	*Выпиватель жизни*	40 320 зм
—	—	58–62	*Лесной скимитар*	47 315 зм
—	—	63–67	*Пронзающая рапира*	50 320 зм
—	—	68–73	*Солнечный клинок*	50 335 зм
—	—	74–79	*Морозный клинок*	54 475 зм
—	—	80–84	*Дварфийский летающий молот*	60 312 зм
—	—	85–91	*Клинок удачи (1 желание)*	62 360 зм
—	—	92–95	*Булава сокрушения*	75 312 зм
—	—	96–97	*Клинок удачи (2 желания)*	102 660 зм
—	—	98–99	*Священный мститель*	120 630 зм
—	—	100	*Клинок удачи (3 желания)*	142 960 зм

Среднее разрушение [принципиальность]; УЗ 7; Создание волшебного оружия и доспехов, *десница закона*, создатель должен быть принципиальным; **Цена:** бонус +2.

Разрушительное: *Разрушительное* оружие губительно для нежити. Любая нежить, пораженная им в бою, должна пройти испытание Воли со СЛ 14, и в случае провала она уничтожается. Только дробящее орудие ближнего боя может быть *разрушительным*.

Сильное воплощение; УЗ 14; Создание волшебного оружия и доспехов, *излечение;* **Цена:** бонус +2.

Ранящее: Ранящее оружие вызывает кровотечение (1 пункт урона) при попадании; эффекты от нескольких попаданий складываются. Урон от кровотечения существа получают в начале своего хода. Кровотечение можно остановить, пройдя проверку Лечения со СЛ 15 или применив любое заклинание, восстанавливающее ПЗ. При критических ударах урон от кровотечения не увеличивается; существа, невосприимчивые к критическим ударам, неуязвимы к кровотечению от этого оружия.

Среднее разрушение; УЗ 10 ; Создание волшебного оружия и доспехов, *кровотечение;* **Цена:** бонус +2.

Священное: *Священное* оружие наполнено силой добра. Оно имеет доброе мировоззрение и преодолевает соответствующее СУ. Это оружие наносит дополнительно 2d6 урона всем злым противникам. Если злое существо берет его в руки, то получает постоянный отрицательный уровень (см. стр. 596). Он сохраняется, пока оружие остается в руках, и пропадает, если его выпустить — а до тех пор убрать этот отрицательный уровень невозможно никакими средствами (включая заклинание *восстановление*).

Среднее разрушение [добро]; УЗ 7; Создание волшебного оружия и доспехов, *священный гнев*, создатель должен быть добрым; **Цена:** бонус +2.

Сияющее: Это оружие частично состоит из света, хотя на его вес это не влияет. Оно всегда светится с яркостью факела (радиус 20 футов). *Сияющее* оружие проходит сквозь любую неживую материю. Против него не работают бонусы к КБ от щитов и доспехов, в том числе бонусы усиления. Оружие просто проходит сквозь такие предметы. Модификаторы Ловкости, отражения, уклонения, естественной брони и т. д. работают при этом как обычно. *Сияющее* оружие не может наносить урон нежити, конструкциям и предметам. Это свойство может быть только у оружия ближнего боя, метательного оружия и боеприпасов.

Сильное превращение; УЗ 16; Создание волшебного оружия и доспехов, *газообразность, вечный свет;* **Цена:** бонус +4.

Свирепое: Когда *свирепое* оружие попадает по противнику, оно искрится энергией, опасной и для противника, и для своего владельца. Эта энергия наносит дополнительные 2d6 урона противнику и 1d6 урона владельцу. *Свирепым* бывает только оружие ближнего боя.

Средняя некромантия; УЗ 9; Создание волшебного оружия и доспехов, *истощение;* **Цена:** бонус +1.

Стрижающее: Это грозное оружие способно отрубать головы тем, по кому попадает. При выпадении 20 на d20 (и подтвержденном критическом ударе) это оружие отрубает противнику голову. У некоторых существ — например, жиж и многих аберраций — головы нет; для других — конструкций или большинства видов нежити, кроме вампиров, — потеря головы несущественна. Прочие существа от потери головы обычно умирают. *Стрижающим* бывает только режущее оружие ближнего боя. Если это свойство случайным образом выпало для неподходящего оружия, перебросьте d%.

Сильная некромантия и превращение; УЗ 18; Создание волшебного оружия и доспехов, *круг смерти, острое лезвие;* **Цена:** бонус +5.

Убийцы: Это оружие создано, чтобы убивать определенный тип врагов. Против них оружие получает бонус усиления на +2 выше, чем базовый; оно также наносит этим врагам дополнительные 2d6 урона. Чтобы случайным образом выбрать, против кого сделано это оружие, бросьте d% и сверьтесь со следующей таблицей:

d%	Противник
01–05	Аберрации
06–09	Животные
10–16	Конструкции
17–22	Драконы
23–27	Феи
28–60	Гуманоиды (выберите 1 подтип)
61–65	Волшебные звери
66–70	Гуманоидные чудовища
71–72	Жижи
73–88	Потусторонние существа (выберите 1 подтип)
89–90	Растения
91–98	Нежить
99–100	Вредители

Среднее воплощение; УЗ 8; Создание волшебного оружия и доспехов, *призыв чудовища I;* **Цена:** бонус +1.

Хранения чар: В оружие *хранения чар* любой заклинатель способен вложить одно заклинание до 3 круга, целью которого может быть одно существо, а время сотворения равно 1 основному действию. Когда такое оружие попадает и наносит урон существу, его владелец может велеть сохраненному заклинанию немедленно подействовать на это существо в качестве свободного действия (это исключение из общего правила о том, что сотворение заклинания при помощи предмета занимает столько же времени, сколько обычное). Сохраненное заклинание при этом из оружия пропадает, но любой заклинатель потом может поместить туда новое. Оружие волшебным образом сообщает своему владельцу название хранящегося в нем заклинания. В случайно найденном оружии *хранения чар* в 50% случаев уже есть какое-то заклинание.

Сильное разрушение (плюс аура хранящегося заклинания); УЗ 12; Создание волшебного оружия и доспехов,

создатель должен быть заклинателем минимум 12 уровня; **Цена:** бонус +1.

Ци-фокусирующее: Это волшебное оружие служит проводником для ци своего владельца, позволяя применять ци-атаки этим оружием, словно без оружия. К таким атакам относятся удар ци монаха, дрожащая ладонь и черта Шокирующий кулак (со всеми возможными ее дополнительными эффектами в случае монаха). Только оружие ближнего боя может быть ци-фокусирующим.

Среднее превращение; УЗ 8; Создание волшебного оружия и доспехов, создатель должен быть монахом; **Цена:** бонус +1.

ОСОБОЕ ОРУЖИЕ

АДАМАНТИНОВЫЙ БОЕВОЙ ТОПОР

Аура: без ауры (не волшебный); **УЗ** —
Категория: нет; **Цена:** 3 010 зм; **Вес:** 6 фунтов

ОПИСАНИЕ

Этот искусно сделанный немагический топор из адамантина дает +1 к атакам (за качество работы).

АДАМАНТИНОВЫЙ КИНЖАЛ

Аура: без ауры (не волшебный); **УЗ** —
Категория: нет; **Цена:** 3 002 зм; **Вес:** 1 фунт

ОПИСАНИЕ

Этот искусно сделанный немагический кинжал из адамантина дает +1 к атакам (за качество работы).

БУЛАВА СОКРУШЕНИЯ

Аура: среднее превращение; **УЗ** 11
Категория: нет; **Цена:** 75 312 зм; **Вес:** 8 фунтов

ОПИСАНИЕ

Эта *+3 адамантиновая тяжелая булава* имеет модификатор усиления +5 против конструкций, а при удачном критическом ударе по конструкции уничтожает ее (без испытаний). Критический удар этой булавой по потустороннему существу наносит ×4, а не ×2 урона.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебного оружия и доспехов, *дезинтеграция;* **Стоимость:** 39 312 зм

БУЛАВА УЖАСА

Аура: сильная некромантия; **УЗ** 13
Категория: нет; **Цена:** 38 552 зм; **Вес:** 8 фунтов

ОПИСАНИЕ

Эта железная или стальная *+2 тяжелая булава* обычно выглядит жутковато. По волшебному слову она иллюзией меняет лицо и одежду своего владельца так, чтобы он выглядел неописуемо страшно. Все живые существа в радиусе 30 футов от него при этом впадают в панику, как под воздействием заклинания *ужас* (испытание Воли со СЛ 16 ослабляет). Провалившие испытание получают штраф –2 (боевой дух) ко всем испытаниям и бегут прочь от владельца булавы. Эту способность он может применять до трех раз в день.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебного оружия и доспехов, *ужас;* **Стоимость:** 19 432 зм

ВОПЯЩИЙ БОЛТ

Аура: слабое очарование; **УЗ** 5
Категория: нет; **Цена:** 267 зм; **Вес:** 1/10 фунта

ОПИСАНИЕ

Эти *+2 болты* издают громкий звук по пути к цели. Все противники в пределах 20 футов от траектории их полета должны пройти испытание Воли со СЛ 14 и в случае провала оказаться потрясенными. Это эффект ужаса, действующий на разум.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебного оружия и доспехов, *погибель;* **Стоимость:** 137 зм

ВОР ДЕВЯТИ ЖИЗНЕЙ

Аура: сильная некромантия [зло]; **УЗ** 13
Категория: нет; **Цена:** 23 057 зм; **Вес:** 4 фунта

ОПИСАНИЕ

Этот *+2 длинный меч* имеет свойство вытягивать жизненную силу из противника. Он это делает лишь девять раз, потом свойство пропадает и оружие превращается в обычный *+2 длинный меч* (со слабой аурой зла). Это свойство срабатывает только при критическом ударе и не действует на существ, невосприимчивых к критическим ударам. Получивший такой удар проходит испытание Стойкости со СЛ 20, чтобы избежать смерти. При успехе свойство не срабатывает и заряд меча не тратится — меч наносит обычный критический удар. Этот меч является злым, и любой добрый персонаж, пытающийся взять его в руки, получает два отрицательных уровня. Эти уровни остаются, пока меч в руках у персонажа, и исчезают, как только тот его выпустит. Такие отрицательные уровни никогда не превращаются в постоянные — но пока меч в руках, убрать их невозможно никакими средствами (включая заклинание *восстановление*).

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебного оружия и доспехов, *палец смерти;* **Стоимость:** 11 528 зм 5 см

ВЫПИВАТЕЛЬ ЖИЗНИ

Аура: сильная некромантия; **УЗ** 13
Категория: нет; **Цена:** 40 320 зм; **Вес:** 12 фунтов

ОПИСАНИЕ

Этим *+1 двуручным топором* обычно предпочитают пользоваться нежить и конструкции, невосприимчивые к его эффектам. Каждый раз, когда этот топор наносит урон противнику, он накладывает на него два отрицательных уровня, как атаки некоторых видов нежити. Через сутки после получения такой раны жертва должна пройти испытание Стойкости со СЛ 16 для каждого отрицательного уровня, и в случае провала отрицательный уровень становится постоянным.

Каждый раз, когда *выпиватель жизни* наносит урон врагу, он также накладывает отрицательный уровень на своего владельца. Такие отрицательные уровни сохраняются только в течение часа.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебного оружия и доспехов, *истощение;* **Стоимость:** 20 320 зм

ГУБИТЕЛЬ ОБОРОТНЕЙ

Аура: сильное превращение; **УЗ** 15

Категория: нет; **Цена:** 12 780 зм; **Вес:** 10 фунтов

ОПИСАНИЕ

Лезвия этого *+1 / +1 двухклинкового меча* сделаны из алхимического серебра. Он наносит дополнительно 2d6 урона существам подтипа «перевертыш». Кроме того, когда этим мечом успешно атакуют любое существо, находящееся не в своей обычной форме (например, друида в природном облике), то оно должно пройти испытание Воли со СЛ 15 и в случае провала вернуться в свою обычную форму.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебного оружия и доспехов, *губительный полиморф;* **Стоимость:** 6 780 зм

ДВАРФИЙСКИЙ ЛЕТАЮЩИЙ МОЛОТ

Аура: среднее разрушение; **УЗ** 10

Категория: нет; **Цена:** 60 312 зм; **Вес:** 5 фунтов

ОПИСАНИЕ

В руках большинства существ это оружие работает как *+2 боевой молот.* В руках дварфа он получает +1 к бонусу усиления (что дает в сумме +3) и приобретает особое свойство *возвращающийся.* Он имеет шаг дистанции 30 футов; при попадании с дистанции он наносит дополнительно 2d8 урона существам подтипа «великан» или 1d8 урона любой другой цели.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебного оружия и доспехов, создатель должен быть дварфом минимум 10 уровня; **Стоимость:** 30 312 зм

ДЛИННЫЙ МЕЧ ИЗ ХОЛОДНОГО ЖЕЛЕЗА, ИСКУСНО СДЕЛАННЫЙ

Аура: без ауры (не волшебный); **УЗ** —

Категория: нет; **Цена:** 330 зм; **Вес:** 4 фунта

ОПИСАНИЕ

Этот искусно сделанный немагический меч из холодного железа дает +1 к атакам (за качество работы).

ЗАЗУБРИНА

Аура: сильное разрушение; **УЗ** 13

Категория: нет; **Цена:** 4 315 зм; **Вес:** 4 фунта

ОПИСАНИЕ

Это грозное оружие выглядит как длинный меч с множеством крючков, зазубрин и шипов вдоль клинка — идеальная вещь для захвата и ломания оружия противника.

Те, у кого нет черты Разрушение+, могут применять *зазубрину* только как *+1 длинный меч.*

Те, у кого эта черта есть, могут применять его как *+4 длинный меч,* когда пытаются провести боевой маневр разрушения, нанося урон любому оружию с бонусом усиления +4 или меньше.

СОЗДАНИЕ

Требования: Сила 13, Создание волшебного оружия и доспехов, Разрушение+, Сокрушительный удар, *разбивающий звук;* **Стоимость:** 2 315 зм

КИНЖАЛ АССАСИНА

Аура: средняя некромантия; **УЗ** 9

Категория: нет; **Цена:** 10 302 зм; **Вес:** 1 фунт

ОПИСАНИЕ

Этот жуткий на вид изогнутый *+2 кинжал* дает +1 к СЛ испытаний против смертельной атаки ассасина.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебного оружия и доспехов, *сразить живого;* **Стоимость:** 5 302 зм

КЛИНОК УДАЧИ

Аура: сильное разрушение; **УЗ** 17

Категория: нет; **Цена:** 22 060 зм (0 *желаний*), 62 360 зм (1 *желание*), 102 660 зм (2 *желания*), 142 960 зм (3 *желания*); **Вес:** 2 фунта

ОПИСАНИЕ

Этот *+2 короткий меч* дает владельцу бонус +1 (удача) ко всем испытаниям. Кроме того, раз в день владелец может становиться чуть более везучим. При этом он получает возможность перебросить любой один только что сделанный бросок кости, но до того, как будут объявлены результаты. Он обязан принять результат переброса, даже если он хуже первоначального. Наконец, *клинок удачи* может исполнить до трех *желаний* (выпавший случайно клинок может исполнить 1d4–1 желаний, минимум 0). Когда последнее *желание* оказывается истрачено, меч остается обычным *+2 коротким мечом,* дающим +1 (удача) к испытаниям и возможность переброса один раз в день.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебного оружия и доспехов, *желание* или *чудо;* **Стоимость:** 11 185 зм (0 желаний), 43 835 зм (1 желание), 76 485 зм (2 желания), 109 135 зм (3 желания)

КЛЯТВЕННЫЙ ЛУК

Аура: сильное разрушение; **УЗ** 15

Категория: нет; **Цена:** 25 600 зм; **Вес:** 3 фунта

ОПИСАНИЕ

Этот *+2 композитный длинный лук* (рейтинг силы +2) эльфийской работы шепчет по-эльфийски: «Быстрая смерть моим врагам» — каждый раз, когда натягивается его тетива. Один раз в день, если стрелок вслух клянется убить определенного врага (свободное действие), лук вместо шепота громко восклицает: «Смерть тем, кто причинил мне вред!» Против названного врага бонус усиления лука становится +5, а выпущенные из него стрелы наносят дополнительные 2d6 урона (и ×4 при критическом ударе вместо ×3). Против всех остальных целей лук при этом считается всего лишь искусно сделанным оружием, а стрелок получает –1 к атакам любым оружием, кроме *клятвенного лука.*

Эти эффекты длятся 7 дней или пока названный враг не будет убит или уничтожен владельцем клятвенного лука. До этого момента владелец лука не может поклясться убить другого врага. Кроме того, даже если он убьет врага в тот же день, когда поклялся это сделать, он не может снова применить свойство *клятвенного лука,* пока с момента прошлой клятвы не пройдет 24 часа.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебного оружия и доспехов, создатель должен быть эльфом; **Стоимость:** 13 100 зм

ЛЕСНОЙ СКИМИТАР

Аура: среднее разрушение; **УЗ** 11

Категория: нет; **Цена:** 47 315 зм; **Вес:** 4 фунта

ОПИСАНИЕ

Когда этот *+3 скимитар* используется вне помещения в умеренном климате, он дает владельцу возможность применять черту Бойня и наносит дополнительные 1d6 урона.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебного оружия и доспехов, *божественная мощь* или создатель должен быть друидом 7 уровня; **Стоимость:** 23 815 зм

МЕЧ КОВАРСТВА

Аура: средняя иллюзия; **УЗ** 7

Категория: нет; **Цена:** 22 310 зм; **Вес:** 2 фунта

ОПИСАНИЕ

Этот *+1 короткий меч* с тонким серым клинком дает владельцу +4 к атакам и урону при атаках исподтишка.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебного оружия и доспехов, *расплывчатость;* **Стоимость:** 11 310 зм

МЕЧ ПОХИЩЕНИЯ ЖИЗНИ

Аура: сильная некромантия; **УЗ** 17

Категория: нет; **Цена:** 25 715 зм; **Вес:** 4 фунта

ОПИСАНИЕ

Этот черный железный *+2 длинный меч* при критическом ударе накладывает на противника отрицательный уровень. Владелец меча каждый раз при этом получает 1d6 временных ПЗ, которые сохраняются максимум 24 часа. Через сутки после получения отрицательных уровней жертва должна пройти испытание Стойкости со СЛ 16 для каждого отрицательного уровня, в случае провала отрицательный уровень становится постоянным.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебного оружия и доспехов, *истощение;* **Стоимость:** 13 015 зм

МОРОЗНЫЙ КЛИНОК

Аура: сильное разрушение; **УЗ** 14

Категория: нет; **Цена:** 54 475 зм; **Вес:** 8 фунтов

ОПИСАНИЕ

Этот *+3 ледяной двуручный меч* светится с яркостью факела, если температура вокруг ниже –15 °С. Этот свет невозможно скрыть или погасить, пока меч не в ножнах. Его владелец получает защиту от огня: меч каждый раунд поглощает первые 10 пунктов урона огнем, нанесенного владельцу. *Морозный клинок* гасит все немагические огни в радиусе 20 футов. В качестве

основного действия с его помощью можно рассеять долговременные огненные заклинания (но не мгновенные эффекты), успешно пройдя проверку рассеивания (d20+14) для каждого из них. СЛ рассеивания заклинаний при этом равна 11 + УЗ заклинания.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебного оружия и доспехов, *ледяная буря, рассеивание магии, защита от стихии;* **Стоимость:** 27 375 зм и 5 см

ПИЛУМ МОЛНИИ

Аура: слабое разрушение; **УЗ** 5

Категория: нет; **Цена:** 1 500 зм; **Вес:** 2 фунта

ОПИСАНИЕ

Этот пилум при метании превращается в эффект заклинания *удар молнии*, нанося 5d6 урона (Реакция, СЛ 14, ½ урона). Он пропадает после того, как его метнули.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебного оружия и доспехов, *удар молнии;* **Стоимость:** 750 зм

ПЛАНАРНЫЙ МЕЧ

Аура: сильное разрушение; **УЗ** 15

Категория: нет; **Цена:** 22 315 зм; **Вес:** 4 фунта

ОПИСАНИЕ

На Материальном плане это *+1 длинный меч*, а на любом из Стихийных планов — *+2 длинный меч*. Он также считается имеющим бонус +2 (усиление) против любых существ родом со Стихийных планов.

На Астральном и Эфирном планах он работает как *+3 длинный меч*, равно как и против любых существ родом оттуда. На всех остальных планах, а также против потусторонних существ оттуда он работает как *+4 длинный меч*.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебного оружия и доспехов, *планарный переход;* **Стоимость:** 11 315 зм

ПРЕДУПРЕЖДАЮЩИЙ ТРЕЗУБЕЦ

Аура: среднее прорицание; **УЗ** 7

Категория: нет; **Цена:** 10 115 зм; **Вес:** 4 фунта

ОПИСАНИЕ

Этот *+2 трезубец* позволяет владельцу определять местонахождение, глубину, тип и количество подводных хищников в пределах 680 футов. Его для этого надо держать в руках, нацелив в определенном направлении, обзор полусферы при этом занимает 1 раунд.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебного оружия и доспехов, *поиск существа;* **Стоимость:** 5 215 зм

ПРОНЗАЮЩАЯ РАПИРА

Аура: сильная некромантия; **УЗ** 13

Категория: нет; **Цена:** 50 320 зм; **Вес:** 2 фунта

ОПИСАНИЕ

Три раза в день владелец этой *+2 ранящей рапиры* может предпринять ей атаку касанием, в ближнем бою нанося при попадании 1d6 урона Выносливости — рапира при этом пьет кровь жертвы. Существа, невосприимчивые к критическим ударам, невосприимчивы и к этому урону Выносливости.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебного оружия и доспехов, *повреждение;* **Стоимость:** 25 320 зм

СВЯЩЕННЫЙ МСТИТЕЛЬ

Аура: сильное преграждение; **УЗ** 18

Категория: нет; **Цена:** 120 630 зм; **Вес:** 4 фунта

ОПИСАНИЕ

Этот *+2 длинный меч из холодного железа* в руках паладина превращается в *+5 священный длинный меч из холодного железа*. Он дает УкМ 5 + уровень паладина своему владельцу и всем стоящим на соседних клетках. С его помощью паладин также может применять *высшее рассеивание магии* (один раз в раунд в качестве основного действия), используя свой уровень паладина в качестве УЗ, но только как рассеивание в области (не как прицельное или контрзаклинание).

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебного оружия и доспехов, *аура святости*, создатель должен быть добрым; **Стоимость:** 60 630 зм

СЕРЕБРЯНЫЙ КИНЖАЛ, ИСКУСНО СДЕЛАННЫЙ

Аура: без ауры (не волшебный); **УЗ** —

Категория: нет; **Цена:** 322 зм; **Вес:** 1 фунт

ОПИСАНИЕ

Этот искусно сделанный немагический кинжал из алхимического серебра дает +1 к атакам (за качество работы).

СНОТВОРНАЯ СТРЕЛА

Аура: слабое очарование; **УЗ** 5

Категория: нет; **Цена:** 132 зм; **Вес:** 1/10 фунта

ОПИСАНИЕ

Эта *+1 стрела* имеет белое древко и оперение. Если она попадает в противника, которому должна нанести урон, то вспыхивает магической энергией, нанося несмертельный урон вместо смертельного, а также вынуждает жертву пройти испытание Воли со СЛ 11, в случае провала жертва засыпает.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебного оружия и доспехов, *сон;* **Стоимость:** 70 зм

СОЛНЕЧНЫЙ КЛИНОК

Аура: среднее разрушение; **УЗ** 10

Категория: нет; **Цена:** 50 335 зм; **Вес:** 2 фунта

ОПИСАНИЕ

Этот меч с сияющим золотым клинком по размерам близок к бастарду, но он такой легкий и удобный, что пользоваться им можно как коротким мечом. При этом он наносит урон, как меч-бастард; с ним может обращаться любой, кто умеет пользоваться коротким мечом или мечом-бастардом. К нему можно применять черты Уверенное владение оружием и Привычное оружие и для короткого меча, и для меча-бастарда, но преимущества этих черт не складываются.

В обычном бою это оружие является *+2 мечом-бастардом*. Против злых существ его бонус усиления увеличивается до +4.

Нежити или существам с Плана Негативной энергии такой меч наносит двойной урон (и тройной при критическом ударе вместо двойного).

У этого оружия также есть особая способность «солнечный свет». Один раз в день владелец оружия может раскрутить клинок над головой, произнеся при этом волшебное слово. *Солнечный клинок* при этом испускает яркое золотое сияние, создающее высокий уровень освещенности, и действует на уязвимых к свету существ как настоящий солнечный свет. В начале этот свет имеет радиус всего 10 футов, а потом расширяется в течение 10 раундов по 5 футов за раунд, до максимума в 60 футов. Когда владелец меча опускает его, сияние слабеет до низкого уровня освещенности, которое держится еще минуту, а затем гаснет. У всех *солнечных клинков* доброе мировоззрение, а любое злое существо, пытающееся взять такой клинок в руки, получает отрицательный уровень. Он сохраняется, пока меч в руках у существа, и исчезает, как только оно его выпустит — а пока меч в руках, убрать отрицательный уровень невозможно никакими средствами (включая заклинание *восстановление*).

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебного оружия и доспехов, *дневной свет*, создатель должен быть добрым; **Стоимость:** 25 335 зм

СТРЕЛА ИСТРЕБЛЕНИЯ

Аура: сильная некромантия; **УЗ** 13

Категория: нет; **Цена:** 2 282 зм (*стрела истребления*) или 4 057 зм (*высшая стрела истребления*); **Вес:** 1/10 фунта

ОПИСАНИЕ

Эта *+1 стрела* связана с определенным типом или подтипом существ. Когда она попадает в такое существо, оно должно пройти испытание Стойкости со СЛ 20 и в случае провала получить 50 урона. Это действует также на существ, которые обычно не обязаны проходить испытания Стойкости, вроде нежити и конструкций. Для живого существа это считается смертельным эффектом (в частности, *защита от смерти* от него оберегает). Чтобы случайным образом определить тип или подтип существа, с которым связана стрела, бросьте d% и сверьтесь с таблицей ниже. *Высшая стрела истребления* работает так же, как обычная *стрела истребления*, но СЛ испытания против ее смертельного эффекта равна 23, и при провале она наносит 100 урона.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебного оружия и доспехов, *палец смерти (стрела истребления)* или повышенный (с помощью черты) *палец смерти (высшая стрела истребления)*; **Стоимость:** 1 144 зм и 5 см *(стрела истребления)* или 2 032 зм *(высшая стрела истребления)*

d%	Выбранный тип или подтип
01–05	Аберрации
06–09	Животные
10–16	Конструкции
17–27	Драконы
28–32	Феи
33	Гуманоиды, подводные
34–35	Гуманоиды, дварфы
36–37	Гуманоиды, эльфы
38–44	Гуманоиды, великаны
45	Гуманоиды, гноллы
46	Гуманоиды, гномы
47–49	Гуманоиды, гоблиноиды
50	Гуманоиды, полурослики
51–54	Гуманоиды, люди
55–57	Гуманоиды, рептилоиды
58–60	Гуманоиды, орки
61–65	Волшебные звери
66–70	Гуманоидные чудовища
71–72	Жижи
73	Потусторонние существа, воздушные
74–76	Потусторонние существа, хаотичные
77	Потусторонние существа, земляные
78–80	Потусторонние существа, злые
81	Потусторонние существа, огненные
82–84	Потусторонние существа, добрые
85–87	Потусторонние существа, принципиальные
88	Потусторонние существа, водяные
89–90	Растения
91–98	Нежить
99–100	Вредители

ТРЕЗУБЕЦ МОРСКОГО ЦАРЯ

Аура: среднее очарование; **УЗ** 7

Категория: нет; **Цена:** 18 650 зм; **Вес:** 4 фунта

ОПИСАНИЕ

Волшебные свойства этого *+1 трезубца* с шестифутовым древком позволяют владельцу очаровать до 14 КЗ подводных животных, как при помощи заклинания *приворот (животное)*. Испытание Воли со СЛ 16 отменяет этот эффект; животные получают +5 к испытанию, если их в данный момент атакует владелец трезубца или его союзники. Все животные должны быть в пределах 30 футов друг от друга. Этот эффект можно применять три раза в день; владелец трезубца может говорить с животными, как если бы он применял *разговор с животными*. Прошедшие испытание животные остаются неподконтрольны владельцу трезубца, но избегают приближаться к этому оружию на 10 футов или ближе.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебного оружия и доспехов, *приворот (животное), разговор с животными*; **Стоимость:** 9 482 зм и 5 см

ЯДОВИТЫЙ КИНЖАЛ

Аура: слабая некромантия; **УЗ** 5

Категория: нет; **Цена:** 8 302 зм; **Вес:** 1 фунт.

ОПИСАНИЕ

Этот черный *+1 кинжал* имеет зазубренное лезвие. Его владелец может один раз в день применять эффект *яд* (аналогично заклинанию, СЛ испытания 14) к раненному этим кинжалом существу. Он решает, применять ли это свойство после нанесения удара (свободное действие), но в тот же раунд, когда нанес ранение.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебного оружия и доспехов, *яд*; **Стоимость:** 4 302 зм

ЯЗЫК ПЛАМЕНИ

Аура: сильное разрушение; **УЗ** 12

Категория: нет; **Цена:** 20 715 зм; **Вес:** 4 фунта

ОПИСАНИЕ

Этот *+1 длинный меч огненного взрыва* может один раз в день выпустить пылающий луч в любую цель в радиусе 30 футов. Владелец при этом предпринимает дистанционную атаку касанием, при попадании нанося 4d6 урона от огня.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебного оружия и доспехов, *огненный клинок, огненный столп, огненный шар* или *опаляющий луч*; **Стоимость:** 10 515 зм

Зелья

Зелье — это волшебный напиток, который, будучи выпитым, производит магический эффект. На вид, вкус и запах они могут сильно различаться. На них очень похожи волшебные масла — с той единственной разницей, что применяются наружно. Зелья и масла бывают только одноразовыми. Они могут воспроизводить эффекты заклинаний до 3 круга включительно со временем сотворения менее 1 минуты, применяемые к существам или предметам.

Цена зелья равна кругу заклинания × УЗ создателя × 50 зм.

Если для зелья требуются отдельные дорогостоящие реагенты, их цена добавляется и к цене зелья, и к стоимости создания. В таблице «Зелья» приведены примеры цен для зелий минимального круга для разных классов заклинателей. Помните, что некоторые заклинания для разных классов относятся к разным кругам; круг в таких случаях определяется классом заклинателя, который делал конкретное зелье.

Зелья работают как заклинания, наложенные на выпившего. Ему не надо принимать никаких решений касательно эффектов — все параметры заклинания закладываются тем, кто зелье варил. Выпивший считается и целью заклинания, и его творцом (хотя УЗ заложен в самом зелье, эффекты его контролируются выпившим).

Если речь идет о масле, то творцом заклинания считается нанесший масло, а целью — предмет, на который его нанесли.

Физическое описание: Как правило, зелье или масло — это примерно 1 унция жидкости в керамическом или стеклянном пузырьке, плотно закрытом крышкой, обычно не более дюйма в ширину и двух дюймов в высоту. Такой пузырек имеет КБ 13, 1 пункт прочности, твердость 1 и СЛ ломания 12.

Опознание зелий: Кроме стандартных способов опознавания предметов, персонажи могут пробовать на вкус содержимое найденных пузырьков и определить, что в них, пройдя проверку Внимания со СЛ 15 + круг заклинания зелья. Для особенно редких или необычных зелий СЛ может быть выше.

Зелья

Малой силы	Средней силы	Великой силы	Круг заклинания	Уровень заклинателя
01–20	—	—	0	1
21–60	01–20	—	1	1
61–100	21–60	01–20	2	3
—	61–100	21–100	3	5

Базовая цена зелья

Круг заклинания	Друид, жрец, волшебник	Чародей	Бард	Паладин, следопыт
0	25 зм	25 зм	25 зм	—
1	50 зм	50 зм	50 зм	50 зм
2	300 зм	400 зм	400 зм	400 зм
3	750 зм	900 зм	1 050 зм	1 050 зм

Применение: Для использования зелий и масел особых умений не требуется — достаточно просто их откупорить и либо выпить, либо быстро намазать.

Применение зелья или масла — основное действие. Работать оно начинает сразу же. Применение провоцирует внеочередные атаки; при этом противник может провести внеочередную атаку по пузырьку с зельем или маслом, а не по самому персонажу. Успешная атака такого рода уничтожает пузырек, не дав персонажу им воспользоваться.

Существо должно быть способно выпить зелье или нанести масло — для этого ему надо, в частности, быть материальным. Бестелесные существа не могут пользоваться зельями и маслами.

Можно аккуратно влить зелье в рот находящемуся без сознания существу (действие полного хода). Нанесение масла на существо, находящееся без сознания, также действие полного хода.

Кольца

Волшебные свойства колец действуют на тех, кто их носит. Лишь изредка у этих предметов бывают заряды: чаще всего кольца работают постоянно. Пользоваться кольцами способен кто угодно.

Персонаж может носить только два волшебных кольца одновременно — третье кольцо просто не будет работать.

Физическое описание: Вес колец обычно незначителен. Большая часть колец куется из металла, чаще драгоценного, вроде золота, серебра или платины, — хотя бывают исключения, сделанные из стекла или кости. Обычно кольцо имеет КБ 13, 2 пункта прочности, твердость 10 и СЛ ломания 25.

Применение: Свойства колец либо работают постоянно, либо активируются волшебным словом (основное действие, не провоцирующее внеочередных атак). У некоторых колец бывают необычные способы применения, и они указываются в их описании.

Особенности колец: Бросьте d%. Результат 01 означает, что кольцо является разумным, 02–31 — нечто в его оформлении (узор, надпись и т. п.) дает подсказку касательно его свойств; 32–100 — особенностей у кольца нет. У разумных предметов бывают дополнительные свойства, а иногда — экстраординарные силы и особые цели (см. стр. 566). Кольца с зарядами разумными не бывают.

КОЛЬЦО БАРАНА

Аура: среднее превращение; **УЗ** 9

Категория: кольцо; **Цена:** 8 600 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Кольцо барана сделано из твердого металла, обычно железа или сплава с ним; оно всегда украшено изображением бараньей головы. Носящий его может приказать кольцу проявить свою силу: при этом из кольца вылетает смутный силуэт головы барана или козла. Силуэт этот бьет одну цель, нанося 1d6 урона, если тратится 1 заряд, 2d6 — если 2 заряда, 3d6 — если 3 заряда (больше нельзя). Это дистанционная атака с максимальной дальностью 50 футов, не имеющая штрафов за расстояние. Удар очень силен, и если цель находится в радиусе 30 футов от носящего кольцо, на нее действует боевой прием тарана. Голова барана считается крупной, а в качестве БМА она использует УЗ кольца. Ее Сила равна 25 — в сумме это дает барану модификатор маневра +17. К этому добавляется еще +1, если были потрачены 2 заряда, и +2, если 3.

Кроме нанесения таких ударов, *кольцо барана* способно выбивать двери, как персонаж с Силой 25. При этом тратится 1 заряд. Если потратить 2 заряда, то оно выбивает двери, как персонаж с Силой 27, а если 3 — то 29.

У только что созданного кольца 50 зарядов. Когда они кончаются, кольцо становится немагическим.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание колец, *бычья сила, телекинез;* **Стоимость:** 4 300 зм

КОЛЬЦО ВЕЛИКОГО ПЛОВЦА

Аура: среднее превращение; **УЗ** 7

Категория: кольцо; **Цена:** 10 000 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Работает как *кольцо пловца,* но дает +10 (мастерство) к проверкам Плавания.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание колец, создатель должен иметь хотя бы 10 пунктов в навыке Плавание; **Стоимость:** 5 000 зм

КОЛЬЦО ВЕЛИКОГО ПРЫГУНА

Аура: среднее превращение; **УЗ** 7

Категория: кольцо; **Цена:** 10 000 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Работает как *кольцо прыгуна,* но дает +10 (мастерство) к проверкам Акробатики при прыжках в длину и в высоту.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание колец, создатель должен иметь 10 пунктов в навыке Акробатики; **Стоимость:** 5 000 зм

Кольца

Малой силы	Средней силы	Великой силы	Кольцо	Цена
01–18	—	—	*Защиты +1*	2 000 зм
19–28	—	—	*Плавного падения*	2 200 зм
29–36	—	—	*Сытости*	2 500 зм
37–44	—	—	*Скалолаза*	2 500 зм
45–52	—	—	*Прыгуна*	2 500 зм
53–60	—	—	*Пловца*	2 500 зм
61–70	01–05	—	*Контрзаклинаний*	4 000 зм
71–75	06–08	—	*Скрытого разума*	8 000 зм
76–80	09–18	—	*Защиты +2*	8 000 зм
81–85	19–23	—	*Силового щита*	8 500 зм
86–90	24–28	—	*Барана*	8 600 зм
—	29–34	—	*Великого скалолаза*	10 000 зм
—	35–40	—	*Великого прыгуна*	10 000 зм
—	41–46	—	*Великого пловца*	10 000 зм
91–93	47–50	—	*Друга животных*	10 800 зм
94–96	51–56	01–02	*Устойчивости к стихии, малое*	12 000 зм
97–98	57–61	—	*Хамелеона*	12 700 зм
99–100	62–66	—	*Хождения по воде*	15 000 зм
—	67–71	03–07	*Защиты +3*	18 000 зм
—	72–76	08–10	*Хранения чар, малое*	18 000 зм
—	77–81	11–15	*Невидимости*	20 000 зм
—	82–85	16–19	*Волшебства (I)*	20 000 зм
—	86–90	20–25	*Уклонения*	25 000 зм
—	91–93	26–28	*Прозорливости*	25 000 зм
—	94–97	29–32	*Мерцания*	27 000 зм
—	98–100	33–39	*Устойчивости к стихии, среднее*	28 000 зм
—	—	40–49	*Защиты +4*	32 000 зм
—	—	50–55	*Волшебства (II)*	40 000 зм
—	—	56–60	*Свободы движений*	40 000 зм
—	—	61–63	*Устойчивости к стихии, великое*	44 000 зм
—	—	64–65	*Щита для другого (пара)*	50 000 зм
—	—	66–70	*Защиты +5*	50 000 зм
—	—	71–74	*Падающих звезд*	50 000 зм
—	—	75–79	*Хранения чар*	50 000 зм
—	—	80–83	*Волшебства (III)*	70 000 зм
—	—	84–86	*Телекинеза*	75 000 зм
—	—	87–88	*Регенерации*	90 000 зм
—	—	89–91	*Отражения заклинаний*	100 000 зм
—	—	92–93	*Волшебства (IV)*	100 000 зм
—	—	94	*Трех желаний*	120 000 зм
—	—	95	*Вызова джинна*	125 000 зм
—	—	96	*Владыки стихии (воздух)*	200 000 зм
—	—	97	*Владыки стихии (земля)*	200 000 зм
—	—	98	*Владыки стихии (огонь)*	200 000 зм
—	—	99	*Владыки стихии (вода)*	200 000 зм
—	—	100	*Хранения чар, великое*	200 000 зм

КОЛЬЦО ВЕЛИКОГО СКАЛОЛАЗА

Аура: слабое превращение; **УЗ** 5

Категория: кольцо; **Цена:** 10 000 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Работает как *кольцо скалолаза*, но дает +10 (мастерство) к проверкам Лазания.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание колец, создатель должен иметь хотя бы 10 пунктов в навыке Лазания; **Стоимость:** 5 000 зм

КОЛЬЦО ВЛАДЫКИ СТИХИИ

Аура: сильное воплощение; **УЗ** 15

Категория: кольцо; **Цена:** 200 000 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Есть четыре вида *колец владыки стихии*, и все они невероятно могущественны. Каждое кажется гораздо более слабой разновидностью волшебного кольца, пока его истинную силу не разбудят, выполнив некое условие (например, один на один убив элементаля соответствующего типа или соприкоснувшись со священной формой соответствующей стихии). Тогда в каждом таком кольце пробуждаются новые силы.

Элементали стихии, с которой связано кольцо, не могут нападать на владельца кольца и даже приближаться к нему на расстояние 5 футов или ближе. Если владелец кольца пожелает, он может отказаться от этой защиты и вместо этого попытаться очаровать элементаля (аналогично заклинанию *приворот (чудовище)*, испытание Воли со СЛ 17 отменяет эффект). При неудачной попытке очарования абсолютная защита пропадает, а второй раз пытаться очаровать того же элементаля нельзя.

Когда существа с плана, с которым связано кольцо, атакуют его владельца, они получают штраф –1 к атакам, а сам он — бонус +2 к испытаниям против любых их заклинаний и способностей. Также он получает бонус +4 (боевой дух) к атакам, когда нападает на таких существ. Любое его оружие преодолевает их СУ, вне зависимости от свойств оружия. Он обретает способность разговаривать с любыми существами с того плана, с которым связано кольцо: они все узнают, что он носит это кольцо, и очень уважают его, если у них схожее мировоззрение. Если мировоззрение кардинально различается, а персонаж силен, существа его боятся; если он слаб — они его ненавидят и пытаются убить.

Владелец *кольца владыки стихии* страдает от следующих штрафов к испытаниям:

Стихия кольца	Штраф к испытаниям
Воздух	–2 против эффектов земли
Земля	–2 против эффектов воздуха и электричества
Огонь	–2 против эффектов воды и холода
Вода	–2 против эффектов огня

Кроме описанных выше свойств, каждое кольцо в зависимости от своего типа наделяет владельца следующими способностями:

Кольцо владыки стихии (вода)

- *Власть над водой* (два раза в неделю)
- *Дыхание под водой* (без ограничений)
- *Ледяная буря* (два раза в неделю)
- *Создание воды* (без ограничений)
- *Стена льда* (один раз в день)
- *Хождение по воде* (без ограничений)

Это кольцо кажется *кольцом хождения по воде*, пока не будет выполнено некое условие. Каждый новый владелец должен выполнять его заново.

Кольцо владыки стихии (воздух)

- *Плавное падение* (без ограничений, только на владельца)
- *Порыв ветра* (два раза в день)
- *Стена ветра* (без ограничений)
- *Устойчивость к стихии* (электричество) (без ограничений, только на владельца)
- *Хождение по воздуху* (один раз в день, только на владельца)
- *Цепь молний* (один раз в неделю)

Это кольцо кажется *кольцом плавного падения*, пока не будет выполнено некое условие, пробуждающее его истинные силы.

Кольцо владыки стихии (земля)

- *Каменная кожа* (один раз в неделю, только на владельца)
- *Каменная стена* (один раз в день)
- *Преображение камня* (два раза в день)
- *Проход сквозь стену* (два раза в неделю)
- *Размягчение земли и камня* (без ограничений)
- *Слияние с камнем* (без ограничений, только на владельца)

Это кольцо кажется *кольцом слияния с камнем* (позволяющим носящему без ограничений применять *слияние с камнем*), пока не будет выполнено некое условие.

Кольцо владыки стихии (огонь)

- *Огненная стена* (один раз в день)
- *Огненный столп* (два раза в неделю)
- *Пиротехника* (два раза в день)
- *Пылающая сфера* (два раза в день)
- *Пылающие руки* (без ограничений)
- *Устойчивость к стихии (огонь)* (аналогично эффекту *среднего кольца устойчивости к стихии (огонь)*)

Это кольцо кажется *средним кольцом устойчивости к стихии (огонь)*, пока не будет выполнено некое условие.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание колец, *призыв чудовища VI*, все соответствующие заклинания; **Стоимость:** 100 000 зм.

КОЛЬЦО ВОЛШЕБСТВА

Аура: средняя (*волшебства I*) или сильная (*волшебства II—IV*) (без школы); **УЗ** 11 (*I*), 14 (*II*), 17 (*III*), 20 (*IV*)

Категория: кольцо; **Цена:** 20 000 зм (*I*), 40 000 зм (*II*), 70 000 зм (*III*), 100 000 зм (*IV*); **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Встречаются четыре разновидности такого кольца — *кольцо волшебства I*, *кольцо волшебства II*, *кольцо волшебства III* и *кольцо волшебства IV*. Все они полезны только мистическим заклинателям, поскольку удваивают количество ячеек в день для заклинаний одного определенного круга. *Кольцо волшебства I* удваивает ячейки 1 круга, *кольцо волшебства II* — ячейки 2 круга, *кольцо волшебства III* — ячейки 3 круга, а *кольцо волшебства IV* — ячейки

4 круга. Дополнительные ячейки за высокие характеристики или специализацию в школе магии не удваиваются.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание колец, *ограниченное желание;* **Стоимость:** 10 000 зм (*I*), 20 000 зм (*II*), 35 000 зм (*III*), 50 000 зм (*IV*)

КОЛЬЦО ВЫЗОВА ДЖИННА

Аура: сильное воплощение; **УЗ** 17

Категория: кольцо; **Цена:** 125 000 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Это кольцо попало во многие сказки, и неспроста. Оно служит особыми *вратами*, через которые можно вызвать с плана Воздуха одного конкретного джинна (см. *«Бестиарий»*). Вызвать его можно, потерев кольцо (основное действие), — джинн появляется на следующий раунд.

Джинн верно служит владельцу кольца, исполняя его приказы, но это не длится более 1 часа в день.

Если этого джинна убьют, кольцо становится немагическим и бесполезным.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание колец, *врата;* **Стоимость:** 62 500 зм

КОЛЬЦО ДРУГА ЖИВОТНЫХ

Аура: слабое очарование; **УЗ** 3

Категория: кольцо; **Цена:** 10 800 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

На *кольце друга животных* всегда есть изображения каких-нибудь зверей. По волшебному слову оно действует на животных так, как если бы носящий его применил *приворот (животное).*

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание колец, *приворот (животное);* **Стоимость:** 5 400 зм

КОЛЬЦО ЗАЩИТЫ

Аура: слабое прегражденье; **УЗ** 5

Категория: кольцо; **Цена:** 2 000 зм (+1), 8 000 зм (+2), 18 000 зм (+3), 32 000 зм (+4), 50 000 зм (+5); **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Это кольцо дает постоянно действующий бонус отражения к КБ от +1 до +5.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание колец, *щит веры,* создатель должен быть как минимум втрое выше уровнем, чем бонус кольца; **Стоимость:** 1 000 зм (+1), 4 000 зм (+2), 9 000 зм (+3), 16 000 зм (+4), 25 000 зм (+5)

КОЛЬЦО КОНТРЗАКЛИНАНИЙ

Аура: среднее разрушение; **УЗ** 11

Категория: кольцо; **Цена:** 4 000 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

С первого взгляда это кольцо похоже на *кольцо хранения чар.* В него действительно можно вложить одно заклинание от 1 до 6 круга, но сотворить это заклинание с помощью такого кольца невозможно. Вместо этого, если однажды точно такое же заклинание окажется направлено на владельца кольца, кольцо мгновенно его нейтрализует (как при применении контрзаклинания) — владельцу для этого ничего не нужно делать и даже знать о сотворении заклинания. После этого заклинание из кольца пропадает. В него затем можно поместить другое заклинание (или точно такое же).

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание колец, *наделение чарами;* **Стоимость:** 2 000 зм

КОЛЬЦО МЕРЦАНИЯ

Аура: среднее превращение; **УЗ** 7

Категория: кольцо; **Цена:** 27 000 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

По волшебному слову носящий это кольцо начинает перемещаться между Материальным и и Эфирным планами, как под действием заклинания *мерцание.*

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание колец, *мерцание;* **Стоимость:** 13 500 зм

КОЛЬЦО НЕВИДИМОСТИ

Аура: слабая иллюзия; **УЗ** 3

Категория: кольцо; **Цена:** 20 000 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Активировав это простое серебряное кольцо, его владелец может стать невидимым (как под действием заклинания *невидимость*).

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание колец, *невидимость;* **Стоимость:** 10 000 зм

КОЛЬЦО ОТРАЖЕНИЯ ЗАКЛИНАНИЙ

Аура: сильное прегражденье; **УЗ** 13

Категория: кольцо; **Цена:** 100 000 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

До трех раз в день это простое платиновое кольцо способно по волшебному слову автоматически обратить вспять до девяти кругов заклинаний, направленных на владельца, как при применении *отражения заклинаний.*

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание колец, *отражение заклинаний;* **Стоимость:** 50 000 зм

КОЛЬЦО ПАДАЮЩИХ ЗВЕЗД

Аура: сильное разрушение; **УЗ** 12

Категория: кольцо; **Цена:** 50 000 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

У этого кольца есть два возможных применения: один — для областей с низким уровнем освещения или открытой местности ночью, второй — для подземелий или помещений ночью.

Ночью, под открытым небом или в тенистых местах, кольцо может по волшебному слову производить следующие эффекты:

- *пляшущие огоньки* (один раз в час)
- *свет* (дважды за ночь)
- шаровые молнии (один раз за ночь, см. ниже)
- метеоры (три раза в неделю, см. ниже)

Производя шаровые молнии, кольцо выпускает их от одной до четырех за раз (по выбору владельца кольца). Внешне эти молнии очень похожи на *пляшущие огоньки,* и владелец кольца

управляет ими похожим образом (см. описание *пляшущих огоньков*). Они сохраняются в течение 4 раундов и могут отдаляться на дистанцию до 120 футов, двигаясь со скоростью 120 футов в раунд. Каждая сфера имеет диаметр около 3 футов, а любое существо, оказавшееся в радиусе 5 футов от нее, получает электрический разряд, и молния исчезает. Урон от него зависит от количества шаровых молний.

Количество шаровых молний	Урон электричеством от каждой молнии
1	4d6
2	3d6
3	2d6
4	1d6

Как только функция шаровых молний активирована, они могут быть выпущены в любой момент до рассвета, в том числе несколько сразу в один раунд.

Второй особый эффект кольца — это три метеора, которые можно выпускать из него каждую неделю, одновременно или по одному. Они наносят 12 пунктов урона при прямом попадании и взрываются (как *огненный шар*), причиняя 24 пункта урона в сфере радиусом 5 футов. Существо, в которое метеор попал, получает полный урон от удара и полный урон огнем, если только не пройдет испытание Реакции со СЛ 13.

Существа, в которых метеоры напрямую не попадали, но которые оказались в зоне поражения огнем, не получают урона от попадания и при успешном испытании Реакции со СЛ 13 получают лишь половину урона от огня.

Метеоры летят на максимальную дистанцию в 70 футов, где и взрываются, если не столкнутся с чем-либо до того. Метеор всегда летит по прямой, а все существа на его пути должны пройти испытание Реакции, иначе он в них врежется.

Ночью под землей или в помещении кольцо метеоров обладает следующими свойствами:

- *фейское сияние* (два раза в день);
- дождь искр (см. ниже, один раз в день).

Дождь искр представляет собой облако шипучих пурпурных искр, рассыпающихся из кольца в виде сектора круга радиусом 20 футов и шириной 10 футов. Существа в этой области получают 2d8 урона, если только на них нет металлического доспеха или металлического оружия — в этих случаях они получают 4d8 урона.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание колец, *фейское сияние, огненный шар, свет, удар молнии;* **Стоимость:** 25 000 зм

Кольцо плавного падения

Аура: слабое превращение; **УЗ** 1
Категория: кольцо; **Цена:** 2 200 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Это кольцо украшено узором из перьев. Оно действует как заклинание *плавное падение* и срабатывает само, как только носящий его падает более чем на 5 футов.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание колец, *плавное падение;* **Стоимость:** 1 100 зм

Кольцо пловца

Аура: слабое превращение; **УЗ** 2
Категория: кольцо; **Цена:** 2 500 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Это серебряное кольцо обычно украшено изображениями рыбок. Оно постоянно дает носящему +5 (мастерство) к проверкам Плавания.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание колец, у создателя должно быть хотя бы 5 пунктов в навыке Плавание; **Стоимость:** 1 250 зм

Кольцо прозорливости

Аура: среднее прорицание; **УЗ** 6
Категория: кольцо; **Цена:** 25 000 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

По волшебному слову это кольцо наделяет владельца способностью видеть сквозь твердые предметы на расстоянии до 20 футов. Видит при этом персонаж как при среднем освещении, даже если за предметом темно.

Это зрение преодолевает фут камня, дюйм обычного металла или три фута земли либо дерева.

Более толстые преграды или даже тончайший лист свинца являются непреодолимыми препятствиями. Применение этого кольца крайне утомительно и наносит 1 пункт урона Выносливости в минуту после первых 10 минут работы в день. Это время дробится на шаги по 1 минуте.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание колец, *истинное зрение;* **Стоимость:** 12 500 зм

Кольцо прыгуна

Аура: слабое превращение; **УЗ** 2
Категория: кольцо; **Цена:** 2 500 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Это кольцо позволяет носящему его прыгать в длину и высоту с +5 (мастерство) к проверкам Акробатики.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание колец, создатель должен иметь хотя бы 5 пунктов в навыке Акробатика; **Стоимость:** 1 250 зм

Кольцо регенерации

Аура: сильное воплощение; **УЗ** 15
Категория: кольцо; **Цена:** 90 000 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Это кольцо из белого золота обычно украшено крупным зеленым сапфиром. Носящий его постоянно восстанавливает 1 ПЗ в раунд и снимает столько же несмертельного урона. Пока существо носит *кольцо регенерации*, оно невосприимчиво к кровотечению. Если оно, нося кольцо, теряет конечность, орган или любую часть тела, кольцо восстанавливает ее, как под действием заклинания *регенерация*. Это касается только тех частей тела, которые были потеряны во время ношения кольца, и урона, полученного во время его ношения.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание колец, *регенерация;* **Стоимость:** 45 000 зм

Кольцо свободы движений

Аура: среднее преграждение; **УЗ** 7
Категория: кольцо; **Цена:** 40 000 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Это золотое кольцо позволяет носящему его действовать, словно находясь под постоянным воздействием заклинания *свобода движений*.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание колец, *свобода движений;* **Стоимость:** 20 000 зм

Кольцо силового щита

Аура: среднее разрушение; **УЗ** 9
Категория: кольцо; **Цена:** 8 500 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Это простое железное кольцо создает *силовую стену* в форме щита, прикрывающую носителя кольца, как тяжелый щит (+2 КБ).

Такой щит не налагает штрафов за доспехи и не создает вероятности провала мистического заклинания. Он невесом и никак не мешает. Его можно включать и выключать (свободное действие).

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание колец, *силовая стена;* **Стоимость:** 4 250 зм

Кольцо скалолаза

Аура: слабое превращение; **УЗ** 5
Категория: кольцо; **Цена:** 2 500 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Это кольцо представляет собой полоску кожи, завязываемую на пальце. Она дает носящему ее +5 (мастерство) к проверкам Лазания.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание колец, создатель должен иметь хотя бы 5 пунктов в навыке Лазания; **Стоимость:** 1 250 зм

Кольцо скрытого разума

Аура: слабое преграждение; **УЗ** 3
Категория: кольцо; **Цена:** 8 000 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Это кольцо тонкой работы из чистого золота наделяет носящего невосприимчивостью к заклинаниям *чтения мыслей, выявления лжи*, а также любым попыткам магически выяснить его мировоззрение.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание колец, *необнаружимость;* **Стоимость:** 4 000 зм

Кольцо сытости

Аура: слабое воплощение; **УЗ** 5
Категория: кольцо; **Цена:** 2 500 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Это кольцо постоянно подпитывает своего владельца, а также помогает отдыхать его телу и разуму. Носящему его достаточно спать всего два часа в день, чтобы получить все преимущества восьмичасового сна; заклинатель при этом обретает возможность подготавливать чары всего после двух часов сна, но не чаще раза в сутки. Это кольцо начинает работать только после того, как его непрерывно проносят в течение недели. Если снять кольцо, то его опять придется носить в течение недели, чтобы оно вновь заработало.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание колец, *создание еды и питья;* **Стоимость:** 1 250 зм

Кольцо телекинеза

Аура: среднее превращение; **УЗ** 9
Категория: кольцо; **Цена:** 75 000 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Это кольцо позволяет носящему его применять по волшебному слову заклинание *телекинез*.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание колец, *телекинез;* **Стоимость:** 37 500 зм

Кольцо трех желаний

Аура: сильная универсальная или разрушение (если используется *чудо*); **УЗ** 20
Категория: кольцо; **Цена:** 120 000 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

В это кольцо вставлены три рубина. Каждый из них хранит заклинание *желание*, которое срабатывает при применении кольца. После высказывания *желания* один рубин исчезает. Если кольцо найдено случайно, бросьте 1d3, чтобы определить, сколько рубинов в нем осталось. Когда все три *желания* потрачены, кольцо становится немагическим.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание колец, *желание* или *чудо;* **Стоимость:** 97 500 зм

Кольцо уклонения

Аура: среднее превращение; **УЗ** 7
Категория: кольцо; **Цена:** 25 000 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Это кольцо дает носящему его возможность избегать урона, как если бы у него была способность уклонение. Когда он успешно проходит испытание Реакции, позволяющее в случае успеха получить половину урона, он не получает урона вовсе.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание колец, *прыжок;* **Стоимость:** 12 500 зм

Кольцо устойчивости к стихии

Аура: слабое (малое) или среднее (среднее или великое) преграждение; **УЗ** 3 (малое), 7 (среднее) или 11 (великое)
Категория: кольцо; **Цена:** 12 000 зм (малое), 28 000 зм (среднее), 44 000 зм (великое); **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Это кольцо постоянно защищает носящего от одного вида энергии — кислоты, электричества, холода, огня или звука (выбирается создателем кольца; определяется случайным образом, если кольцо было найдено). Каждый раз, когда носящий кольцо получает соответствующий урон, из последнего вычитается столько пунктов, сколько эта вещица может предотвратить.

Малое кольцо устойчивости к стихии каждый раз предотвращает 10 урона. *Среднее кольцо устойчивости к стихии* каждый раз предотвращает 20 урона. *Великое кольцо устойчивости к стихии* каждый раз предотвращает 30 урона.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание колец, *устойчивость к стихии;* **Стоимость:** 6 000 зм (малое), 14 000 зм (среднее), 22 000 зм (великое)

КОЛЬЦО ХАМЕЛЕОНА

Аура: слабая иллюзия; **УЗ** 3

Категория: кольцо; **Цена:** 12 700 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Носящий это кольцо обретает способность сливаться с окружающей местностью (свободное действие). Это дает ему бонус +10 (мастерство) к проверкам Скрытности. Он также может применять заклинание *изменение облика* (основное действие) столько раз, сколько пожелает.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание колец, *изменение облика, невидимость;* **Стоимость:** 6 350 зм

КОЛЬЦО ХОЖДЕНИЯ ПО ВОДЕ

Аура: среднее превращение; **УЗ** 9

Категория: кольцо; **Цена:** 15 000 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Это кольцо обычно делают из коралла или голубоватого металла и наносят на него волнистый узор. Носящий его постоянно находится под действием заклинания *хождение по воде.*

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание колец, *хождение по воде;* **Стоимость:** 7 500 зм

КОЛЬЦО ХРАНЕНИЯ ЧАР, ВЕЛИКОЕ

Аура: сильное разрушение; **УЗ** 17

Категория: кольцо; **Цена:** 200 000 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Работает как *малое кольцо хранения чар,* но способно хранить заклинания с суммой кругов, равной 10 или меньше.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание колец, *наделение чарами;* **Стоимость:** 100 000 зм

КОЛЬЦО ХРАНЕНИЯ ЧАР, МАЛОЕ

Аура: слабое разрушение; **УЗ** 5

Категория: кольцо; **Цена:** 18 000 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Малое кольцо хранения чар способно хранить в себе заклинания (мистические и сакральные, в любой комбинации) с суммой кругов, равной 3 или меньше, а носящий может с помощью кольца их сотворить. УЗ любого заклинания в кольце равен минимально необходимому для его сотворения. Носящему кольцо при этом не нужно использовать реагенты и фокусирующие предметы, и у него нет вероятности провала мистического заклинания из-за доспехов (поскольку жестовых компонентов он тоже не применяет). Время сотворения заклинания с помощью кольца такое же, как и у обычного заклинания, но не менее 1 основного действия.

Если такое кольцо выпало среди случайных сокровищ, пользуйтесь таблицами для свитков, чтобы определить, какие в нем есть заклинания. Если выпало заклинание, которое выводит содержимое кольца за предел трех кругов, проигнорируйте этот результат: это просто означает, что в кольце больше нет заклинаний.

Заклинатель может поместить в кольцо любые заклинания, пока их суммарный круг не превышает 3. Метамагические версии заклинаний занимают место, соответствующее их метамагически измененной ячейке. Можно также применять свитки, чтобы поместить заклинание в *кольцо хранения чар.*

Кольцо волшебным образом сообщает носящему названия хранящихся в нем заклинаний.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание колец, *наделение чарами;* **Стоимость:** 9 000 зм

КОЛЬЦО ХРАНЕНИЯ ЧАР

Аура: среднее разрушение; **УЗ** 9

Категория: кольцо; **Цена:** 50 000 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Работает так же, как *малое кольцо хранения чар,* но способно хранить заклинания с суммой кругов, равной 5 или меньше.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание колец, *наделение чарами;* **Стоимость:** 25 000 зм

КОЛЬЦО ЩИТА ДЛЯ ДРУГОГО

Аура: среднее преграждение; **УЗ** 10

Категория: кольцо; **Цена:** 50 000 зм (за пару); **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Эти необычные кольца встречаются только парами — без второго такое кольцо бесполезно. Обладатель любого из двух колец может в любой момент сотворить заклинание *щит для другого* на владельца второго. У этого эффекта нет ограничений по дистанции.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание колец, *щит для другого;* **Стоимость:** 25 000 зм

СКИПЕТРЫ

Скипетры — это разновидность предметов, имеющих уникальные волшебные свойства и обычно не ограниченных в зарядах. Пользоваться ими может кто угодно.

Физическое описание: Обычно скипетр имеет длину 2–3 фута и весит 5 фунтов; как правило, он сделан из железа или иного металла. Многие могут использоваться как дубинка или легкая булава, и это указывается в их описании. Скипетр имеет КБ 9, 10 пунктов прочности, твердость 10 и СЛ ломания 27.

Применение: Способы применения скипетров сильно различаются. Если в описании не сказано иначе, для применения скипетр надо держать в руках. Прочие детали смотрите в описаниях конкретных предметов.

Особенности скипетров: Бросьте d%. Результат 01 означает, что скипетр разумен; 02–31 — что нечто в его оформлении (узор, надпись и т. д.) несет подсказку касательно его

свойств; 32–100 — что особенностей у скипетра нет. У разумных предметов бывают дополнительные свойства, а иногда — экстраординарные силы и особые цели (см. стр. 566). Скипетры с зарядами разумными не бывают.

МЕТАСКИПЕТРЫ

Каждый метаскипетр содержит в себе суть той или иной метамагической черты, позволяя тому, кто его применяет, добавлять метамагический эффект к заклинаниям (но не к псевдозаклинаниям) в момент их сотворения. Круг ячейки заклинания при этом не меняется. Все метаскипетры активируются использованием, что не отменяет внеочередных атак при сотворении заклинания в контролируемой противником зоне. Заклинатель вправе применить только один метаскипетр к любому заклинанию, но можно сочетать метамагию от скипетра и от собственных черт. В этом случае на круг ячейки заклинания влияет только метамагия, обеспеченная чертами заклинателя.

Владение метаскипетром не эквивалентно наличию соответствующей черты — он лишь позволяет применять эту черту несколько раз в день. Чародей, применяя метаскипетр, удлиняет время сотворения заклинания по обычным правилам, как если бы использовал аналогичную черту (исключением служит *метаскипетр быстрых заклинаний*, которые применяются в качестве быстрого действия).

Малые, средние и великие метаскипетры: Малые метаскипетры можно применять для заклинаний до 3 круга включительно; средние — до 6 круга включительно; великие — до 9 круга включительно.

МЕТАСКИПЕТР БЕЗМОЛВНЫХ ЗАКЛИНАНИЙ

Аура: сильная (без школы); **УЗ** 17

Категория: нет; **Цена:** 3 000 зм (малый), 11 000 зм (средний), 24 500 зм (великий); **Вес:** 5 фунтов

ОПИСАНИЕ

Владелец метаскипетра может трижды в день применять заклинание без словесного компонента, как с помощью черты Безмолвное заклинание.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание скипетров, Безмолвное заклинание; **Стоимость:** 1 500 зм (малый), 5 500 зм (средний), 12 250 зм (великий)

МЕТАСКИПЕТР БЫСТРЫХ ЗАКЛИНАНИЙ

Аура: сильная (без школы); **УЗ** 17

Категория: нет; **Цена:** 35 000 зм (малый), 75 500 зм (средний), 170 000 зм (великий); **Вес:** 5 фунтов

ОПИСАНИЕ

Владелец метаскипетра может трижды в день ускорять сотворение своего заклинания, как с помощью черты Быстрое заклинание.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание скипетров, Быстрое заклинание; **Стоимость:** 17 500 зм (малый), 37 750 зм (средний), 85 000 зм (великий)

Скипетры

Средней силы	Великой силы	Скипетр	Цена
01–07	—	*Малый метаскипетр дальнобойных заклинаний*	3 000 зм
08–14	—	*Малый метаскипетр длительных заклинаний*	3 000 зм
15–21	—	*Малый метаскипетр безмолвных заклинаний*	3 000 зм
22–28	—	*Недвижный*	5 000 зм
29–35	—	*Малый метаскипетр мощных заклинаний*	9 000 зм
36–42	—	*Металлоискатель*	10 500 зм
43–53	01–04	*Отмены*	11 000 зм
54–57	05–06	*Средний метаскипетр дальнобойных заклинаний*	11 000 зм
58–61	07–08	*Средний метаскипетр длительных заклинаний*	11 000 зм
62–65	09–10	*Средний метаскипетр безмолвных заклинаний*	11 000 зм
66–71	11–14	*Сюрпризов*	12 000 зм
72–79	15–19	*Питона*	13 000 зм
80–83	—	*Малый метаскипетр максимизированных заклинаний*	14 000 зм
84–89	20–21	*Гашения пламени*	15 000 зм
90–97	22–25	*Гадюки*	19 000 зм
—	26–30	*Обнаружения врагов*	23 500 зм
—	31–36	*Великий метаскипетр дальнобойных заклинаний*	24 500 зм
—	37–42	*Великий метаскипетр длительных заклинаний*	24 500 зм
—	43–48	*Великий метаскипетр безмолвных заклинаний*	24 500 зм
—	49–53	*Роскоши*	25 000 зм
—	54–58	*Увядания*	25 000 зм
98–99	59–64	*Средний метаскипетр мощных заклинаний*	32 500 зм
—	65–69	*Грома и молнии*	33 000 зм
100	70–73	*Малый метаскипетр быстрых заклинаний*	35 000 зм
—	74–77	*Отрицания*	37 000 зм
—	78–80	*Поглощения*	50 000 зм
—	81–84	*Цеп*	50 000 зм
—	85–86	*Средний метаскипетр максимизированных заклинаний*	54 000 зм
—	87–88	*Правителя*	60 000 зм
—	89–90	*Безопасности*	61 000 зм
—	91–92	*Могучего владыки*	70 000 зм
—	93–94	*Великий метаскипетр мощных заклинаний*	73 000 зм
—	95–96	*Средний метаскипетр быстрых заклинаний*	75 500 зм
—	97–98	*Бдительности*	85 000 зм
—	99	*Великий метаскипетр максимизированных заклинаний*	121 500 зм
—	100	*Великий метаскипетр быстрых заклинаний*	170 000 зм

МЕТАСКИПЕТР ДАЛЬНОБОЙНЫХ ЗАКЛИНАНИЙ

Аура: сильная (без школы); **УЗ** 17

Категория: нет; **Цена:** 3 000 зм (малый), 11 000 зм (средний), 24 500 зм (великий); **Вес:** 5 фунтов

ОПИСАНИЕ

Владелец метаскипетра может трижды в день увеличивать дистанцию своего заклинания, как с помощью черты Дальнобойное заклинание.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание скипетров, Дальнобойное заклинание; **Стоимость:** 1 500 зм (малый), 5 500 зм (средний), 12 250 зм (великий)

МЕТАСКИПЕТР ДЛИТЕЛЬНЫХ ЗАКЛИНАНИЙ

Аура: сильная (без школы); **УЗ** 17

Категория: нет; **Цена:** 3 000 зм (малый), 11 000 зм (средний), 24 500 зм (великий); **Вес:** 5 фунтов

ОПИСАНИЕ

Владелец метаскипетра может трижды в день увеличивать длительность своего заклинания, как с помощью черты Длительное заклинание.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание скипетров, Длительное заклинание; **Стоимость:** 1 500 зм (малый), 5 500 зм (средний), 12 250 зм (великий)

МЕТАСКИПЕТР МАКСИМИЗИРОВАННЫХ ЗАКЛИНАНИЙ

Аура: сильная (без школы); **УЗ** 17

Категория: нет; **Цена:** 14 000 зм (малый), 54 000 зм (средний), 121 500 зм (великий); **Вес:** 5 фунтов

ОПИСАНИЕ

Владелец метаскипетра может трижды в день делать максимальными переменные своего заклинания, как с помощью черты Максимизированное заклинание.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание скипетров, Максимизированное заклинание; **Стоимость:** 7 000 зм (малый), 27 000 зм (средний), 60 750 зм (великий)

МЕТАСКИПЕТР МОЩНЫХ ЗАКЛИНАНИЙ

Аура: сильная (без школы); **УЗ** 17

Категория: нет; **Цена:** 9 000 зм (малый), 32 500 зм (средний), 73 000 зм (великий); **Вес:** 5 фунтов

ОПИСАНИЕ

Владелец метаскипетра может трижды в день усиливать свое заклинание, как с помощью черты Мощное заклинание.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание скипетров, Мощное заклинание; **Стоимость:** 4 500 зм (малый), 16 250 зм (средний), 36 500 зм (великий)

НЕДВИЖНЫЙ СКИПЕТР

Аура: среднее превращение; **УЗ** 10

Категория: нет; **Цена:** 5 000 зм; **Вес:** 5 фунтов

ОПИСАНИЕ

Этот скипетр выглядит как простой брусок железа с кнопкой на одном из концов. Когда кнопку нажимают (сопутствующее действие), скипетр становится совершенно неподвижным, даже вопреки земному притяжению. Таким образом, владелец скипетра может поместить его где угодно, нажать кнопку — и там оставить. Из нескольких таких скипетров можно сделать лестницу. Каждый *недвижный скипетр* выдерживает вес до 8 000 фунтов; под большим весом он падает на землю. Если кто-то пытается толкать или давить на *недвижный скипетр*, ему надо пройти проверку Силы со СЛ 30, чтобы двигать этот предмет на 10 футов в раунд.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание скипетров, *левитация;* **Стоимость:** 2 500 зм

СКИПЕТР БДИТЕЛЬНОСТИ

Аура: среднее прегражденение, прорицание, очарование и разрушение; **УЗ** 11

Категория: нет; **Цена:** 85 000 зм; **Вес:** 4 фунта

ОПИСАНИЕ

Этот скипетр неотличим от *+1 легкой булавы* с восемью выступами на навершии. Он дает бонус +1 (интуитивный) к инициативе. Скипетр позволяет тому, кто его держит, применять *выявление лжи, определение мировоззрения (зло, добро, хаос, принципиальность), обнаружение магии, увидеть невидимое* и *свет*. Каждое отдельное применение требует основного действия.

Если воткнуть *скипетр бдительности* в землю и приказать ему бдеть (основное действие), то он получает способность замечать в радиусе 120 футов любых существ, намеревающихся причинить вред его владельцу. Обнаружив их, скипетр накладывает эффект заклинания *молебен* на всех дружественных владельцу существ в радиусе 20 футов. Сразу после этого он дает мысленное предупреждение всем этим дружественным существам, сообщая им о любых недругах в радиусе 120 футов от него. Так скипетр может работать в течение 10 минут и только один раз в день. Наконец, скипетр может воспроизводить эффект заклинания *оживить предметы*, воздействуя на любые 11 (или меньше) небольших предметов, расположенных по кругу радиусом 5 футов, с воткнутым в землю скипетром в центре. Предметы остаются живыми в течение 11 раундов. Таким способом скипетр можно использовать один раз в день.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание скипетров, *выявление лжи, молебен, обнаружение магии, определение мировоззрения (добро), определение мировоззрения (зло), определение мировоззрения (принципиальность), определение мировоззрения (хаос), оживить предметы, увидеть невидимое; свет, сигнал тревоги;* **Стоимость:** 42 500 зм

СКИПЕТР БЕЗОПАСНОСТИ

Аура: сильное воплощение; **УЗ** 20

Категория: нет; **Цена:** 61 000 зм; **Вес:** 5 фунтов

ОПИСАНИЕ

Этот скипетр создает внепространственное место, своего рода карманный рай. Его владелец может взять с собой туда до 199 существ; там они могут отдыхать в течение времени, равного 200 дням, разделенным на количество существ (округлять вниз). Существа там не подвержены старению, а их естественное выздоровление идет вдвое быстрее; в этом месте

вдоволь воды и пищи (но только фруктов и овощей). Климат там комфортный для всех существ.

При применении (основное действие) скипетр мгновенно переносит с собой в этот рай всех, кто касается скипетра или друг друга (например, большая группа может взяться за руки цепочкой). Не желающее перемещаться существо может пройти испытание Воли со СЛ 17. При успехе не перемещается только оно — все остальные существа в цепочке или хороводе перемещаются беспрепятственно.

Когда эффект прекращает действовать или развеивается, все существа появляются снова там же, откуда перемещались в рай. Если это место теперь чем-то занято, то перемещающийся сдвигается на дистанцию, достаточную, чтобы поместиться. Владелец скипетра может отменить эффект, когда пожелает, не дожидаясь истечения полного срока. Скипетр в любом случае можно применять лишь один раз в неделю.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание скипетров, *врата;* **Стоимость:** 30 500 зм

СКИПЕТР ГАДЮКИ

Аура: средняя некромантия; **УЗ** 10

Категория: нет; **Цена:** 19 000 зм; **Вес:** 5 фунтов

ОПИСАНИЕ

Этим скипетром можно драться как *+2 тяжелой булавой*. Раз в день по волшебному слову его навершие превращается в змеиную голову на 10 минут. В течение этого времени любое попадание скипетром вдобавок к обычному урону также отравляет противника. Яд наносит 1d3 урона Выносливости в раунд в течение 6 раундов; каждый раунд отравленный может проходить испытание Стойкости со СЛ 16, чтобы не получить урон и излечиться от отравления. Попадания по уже отравленному существу увеличивают длительность эффекта на 3 раунда каждое, а СЛ испытания — на +2 каждое. Этот скипетр работает только в руках злого владельца.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание скипетров, Создание волшебного оружия и доспехов, *яд*, создатель должен быть злым; **Стоимость:** 9500 зм

СКИПЕТР ГАШЕНИЯ ПЛАМЕНИ

Аура: сильное превращение; **УЗ** 12

Категория: нет; **Цена:** 15 000 зм; **Вес:** 5 фунтов

ОПИСАНИЕ

Этим скипетром можно гасить любые немагические огни среднего или меньшего размера, просто прикоснувшись к ним (основное действие). Чтобы гасить иные огни, требуется тратить заряды скипетра. Гашение немагического огня крупного или большего размера либо магического огня среднего или меньшего размера (например, *огненного оружия* или заклинания *пылающие руки*) требует 1 заряда. Постоянный магический огонь, вроде свойства оружия или ауры огненного существа, подавляется лишь на 6 раундов, после чего вспыхивает снова. Чтобы погасить скипетром мгновенный огненный эффект, владелец должен быть непосредственно в зоне его действия и использовать подготовленное действие, нейтрализуя эффект словно с помощью контрзаклинания. Для гашения магического огня крупного или больше размера (вроде *огненного шара, огненного столпа* или *огненной стены*) требуются 2 заряда скипетра.

Если этим скипетром провести атаку касанием в ближнем бою по существу с огненным подтипом, такому существу наносится 6d6 урона, однако расходуются 3 заряда. У *скипетра гашения пламени* есть 10 зарядов, которые восстанавливаются каждый день, что позволяет владельцу тратить до 10 зарядов в течение каждых суток.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание скипетров, *пиротехника;* **Стоимость:** 7 500 зм

СКИПЕТР ГРОМА И МОЛНИИ

Аура: среднее разрушение; **УЗ** 9

Категория: нет; **Цена:** 33 000 зм; **Вес:** 5 фунтов

ОПИСАНИЕ

Этот скипетр из железа с серебряными заклепками обладает всеми свойствами *+2 легкой булавы*. Кроме того, с помощью него можно производить следующие эффекты.

- **Гром:** Один раз в день им можно атаковать как *+3 легкой булавой;* противник, по которому попали, оказывается в шоке из-за грома, сопровождающего удар (испытание Стойкости со СЛ 16 отменяет). Эта способность включается свободным действием, но срабатывает, только если удар наносится в пределах раунда.
- **Молния:** Один раз в день владелец скипетра может при попадании по противнику поразить его еще и маленькой молнией, добавляющей 2d6 урона электричеством к обычном урону от *+2 легкой булавы* (1d6+2). Даже если такой удар не попал, но результата проверки было достаточно для попадания касанием, эти 2d6 урона все равно наносятся. Эта способность включается свободным действием, но срабатывает, только если удар наносится в пределах раунда.
- **Раскат грома:** Один раз в день в качестве основного действия владелец скипетра может заставить скипетр издать оглушительный звук, подобный по силе эффекту заклинания *вопль* (2d6 урона от звука, испытание Стойкости со СЛ 16 ослабляет, цель глохнет на 2d6 раундов).
- **Удар молнии:** Один раз в день в качестве основного действия владелец скипетра может сотворить *удар молнии* шириной 5 футов и с дистанцией 200 футов (9d6 урона от электричества, испытание Реакции со СЛ 16, 1/2 урона).
- **Гром и молния:** Один раз в неделю владелец скипетра может в качестве основного действия объединить описанные выше раскат грома и *удар молнии*. При этом эффект раската грома действует на всех оказавшихся в пределах 10 футов от молнии. Сама молния наносит 9d6 урона электричеством, но при этом все 1 и 2 на d6 считаются как 3 (что дает диапазон урона 27–54), а раскат грома наносит 2d6 урона звуком. Испытание Реакции со СЛ 16 применяется один раз к обоим эффектам.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебного оружия и доспехов, Создание скипетров, *удар молнии, вопль;* **Стоимость:** 16 500 зм

Скипетр-металлоискатель

Аура: среднее прорицание; **УЗ** 9

Категория: нет; **Цена:** 10 500 зм; **Вес:** 5 фунтов

Описание

Охотники за сокровищами и шахтеры ценят эти скипетры, поскольку те начинают пульсировать и издавать гудение, когда оказываются близко к скоплениям металла. Это гудение и пульсация усиливаются, если владелец нацеливает скипетр на самую крупную массу металла в радиусе 30 футов. Он может вместо этого концентрироваться на определенном металле или минерале; если такой есть в радиусе 30 футов, скипетр указывает, где он находится, также сообщая приблизительное его количество. Если подходящих мест несколько, скипетр сперва указывает на то, где этого металла или минерала больше всего. Каждое применение скипетра — действие полного хода.

Создание

Требования: Создание скипетров, *поиск предмета;* **Стоимость:** 5 250 зм

Скипетр могучего владыки

Аура: сильное очарование, разрушение, некромантия и превращение; **УЗ** 19

Категория: нет; **Цена:** 70 000 зм; **Вес:** 10 фунтов

Описание

Этот скипетр имеет волшебные свойства, может использоваться как волшебное оружие, а также имеет пару немагических применений. Он сделан из металла и обычно толще прочих скипетров; на одном его конце навершие с выступами, а на рукояти — шесть кнопок. Нажатие любой из этих кнопок — действие, соответствующее выхватыванию оружия. Сам скипетр весит 10 фунтов; один раз в день владелец может применять следующие псевдозаклинания.

- *Паралич (гуманоид).* Для этого владельцу надо в качестве свободного действия активировать это свойство и провести атаку касанием в ближнем бою (испытание Воли со СЛ 15 отменяет эффект). При промахе эффект тратится впустую.
- *Ужас.* Применение — основное действие, влияет на всех видящих скипетр врагов на дистанции не более 10 футов (испытание Воли со СЛ 16 ослабляет).
- Наносит 2d4 урона противнику при успешной атаке касанием в ближнем бою (испытание Воли со СЛ 17, ½ урона) и восстанавливает владельцу такое же количество потерянных ПЗ. Как и при применении *паралича (гуманоид)*, владелец должен объявить о применении этого свойства до атаки.

Следующие свойства скипетра можно применять без ограничений.

- В своей обычной форме он работает как *+2 легкая булава.*
- При нажатии кнопки №1 скипетр превращается в *+1 огненный длинный меч* — при этом из навершия выскакивает клинок, а само навершие становится гардой; общая длина оружия становится равна 4 футам.
- При нажатии кнопки №2 скипетр становится *+4 боевым топором.* Оружие при этом удлиняется до 4 футов, а из навершия выдвигается широкое лезвие топора.
- При нажатии кнопки №3 скипетр превращается в *+3 короткое копье* или *+3 длинное копье.* Рукоять при этом превращается в древко длиной до 12 футов (по выбору владельца), а из навершия выдвигается наконечник — полная длина оружия может быть равна от 6 до 15 футов. При максимальной длине его также можно применять как кавалерийскую пику.

Следующие свойства скипетра также можно применять без ограничений.

- Лестница / шест для лазанья. При нажатии кнопки №4 из навершия выдвигается крюк, который можно забить в камень, а с другой стороны появляются 3 коротких крючка. Скипетр увеличивается за раунд до любой длины от 5 до 50 футов, прекращая расти, если второй раз нажать кнопку №4. По сторонам его появляются горизонтальные выступы длиной в 3 дюйма, в 1 футе друг от друга, развернутые в противоположные стороны. Крючья прочно держат такую лестницу на месте, она выдерживает вес до 4 000 фунтов.

Владелец может убрать шест обратно, нажав кнопку №5.

С помощью функции создания лестницы можно вышибать двери. Для этого надо упереть скипетр в землю не далее 30 футов от двери, с прямой линией до нее, затем нажать кнопку №4. Лестница выдвигается с модификатором Силы +12.

- При нажатии кнопки №6 скипетр указывает на магнитный полюс, а также сообщает владельцу, на какой глубине (или на какой высоте) от поверхности земли он сейчас находится.

Создание

Требования: Создание волшебного оружия и доспехов, Создание скипетров, *бычья сила, нанесение легких ранений, огненный клинок, паралич (гуманоид), ужас;* **Стоимость:** 35 000 зм

Скипетр обнаружения врагов

Аура: среднее прорицание; **УЗ** 10

Категория: нет; **Цена:** 23 500 зм; **Вес:** 5 фунтов

Описание

Этот скипетр пульсирует в руке владельца, указывая в направлении любых враждебных ему существ (начиная с ближайших) — неважно, являются ли они видимыми, невидимыми, эфирными, прячутся или замаскированы. Дистанция обнаружения равна 60 футам; если владелец скипетра концентрируется в течение полного хода, скипетр указывает клетку, на которой находится ближайший противник, а также указывает, сколько их всего в пределах дистанции. Скипетр можно применять таким образом три раза в день, каждый раз по 10 минут. Применение — основное действие.

Создание

Требования: Создание скипетров, *истинное зрение;* **Стоимость:** 11 750 зм

Скипетр отмены

Аура: сильное преграждение; **УЗ** 17

Категория: нет; **Цена:** 11 000 зм; **Вес:** 5 фунтов

Описание

Этот опасный скипетр разрушает волшебные предметы, лишая их магических свойств. Предмет, которого этим скипетром коснулись (атака касанием в ближнем бою, если вещь у существа),

должен пройти испытание Воли со СЛ 23, чтобы избежать воздействия скипетра. Если предмет находится у существа, то владелец может применить свой модификатор испытания Воли вместо модификатора предмета. Вытянув магические силы из предмета, сам скипетр становится хрупким и неволшебным. Потерявшие магию предметы можно восстановить только с помощью заклинаний *желание* или *чудо*. Если сталкиваются *сфера аннигиляции* и *скипетр отмены*, они взаимоуничтожаются, и их невозможно восстановить.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание скипетров, *магическое разъединение;* **Стоимость:** 5 500 зм

СКИПЕТР ОТРИЦАНИЯ

Аура: сильная составная; **УЗ** 15

Категория: нет; **Цена:** 37 000 зм; **Вес:** 5 фунтов

ОПИСАНИЕ

С помощью этого скипетра можно рассеивать эффекты заклинаний и псевдозаклинаний от волшебных предметов. Владелец скипетра может нацелить его на волшебный предмет, выпустив в последний бледный серый луч, проведя дистанционную атаку касанием. Луч работает как *высшее рассеивание магии*, но действует только на волшебные предметы. Чтобы таким образом рассеять мгновенный эффект, владелец скипетра должен заранее подготовить такое действие. Для проверки рассеивания используется УЗ скипетра (15); волшебные предметы не имеют возможности пройти испытания, но на артефакты (даже малые) это свойство скипетра не действует. Скипетр можно применять три раза в день.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание скипетров, *рассеивание магии* и *ограниченное желание* или *чудо;* **Стоимость:** 18 500 зм

СКИПЕТР ПИТОНА

Аура: среднее превращение; **УЗ** 10

Категория: нет; **Цена:** 13 000 зм; **Вес:** 10 фунтов

ОПИСАНИЕ

В отличие от большинства скипетров, этот имеет изогнутую форму, а его верхний конец очень похож на голову змеи; сам скипетр имеет около 4 футов в длину и весит 10 фунтов. Им можно драться как *+1 / +1 боевым посохом*. Если бросить его на землю (основное действие), он превращается к концу раунда в удава (питона), подчиняющегося приказам владельца скипетра. В животной форме скипетр сохраняет свой бонус +1 (усиление) к атакам и урону. Змея превращается обратно в скипетр (действие полного хода), если прикажет владелец или она окажется более чем в 100 футах от него. Если змею убивают, она превращается в скипетр и не может снова становиться змеей в течение трех дней. *Скипетр питона* работает только у добрых владельцев.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание скипетров, Создание волшебного оружия и доспехов, *губительный полиморф*, создатель должен быть добрым; **Стоимость:** 6 500 зм

СКИПЕТР ПОГЛОЩЕНИЯ

Аура: сильное преграждение; **УЗ** 15

Категория: нет; **Цена:** 50 000 зм; **Вес:** 5 фунтов

ОПИСАНИЕ

Этот скипетр поглощает заклинания и псевдозаклинания, но только те, что имеют одиночную цель или являются лучами и при этом направлены лично на персонажа, держащего скипетр, либо на его снаряжение. Скипетр обнуляет эффект заклинания и сохраняет его энергию, пока владелец не применит эту энергию для собственных заклинаний. После того как скипетр поглотил заклинание, владелец немедленно узнает, какого круга оно было.

Для поглощения заклинания скипетром владельцу не нужно предпринимать никаких действий — достаточно, чтобы скипетр был у него в руке. Владельцу следует отмечать, какова сумма кругов заклинаний, заключенных в скипетр: с их помощью он может применять свои собственные подготовленные заклинания, не тратя их, — нужно лишь, чтобы сумма кругов заклинаний в скипетре была больше или равна кругу заклинания, которое владелец хочет применить, и чтобы сам скипетр был у него в руках. Реагенты для заклинания используются по обычным правилам. Спонтанные заклинатели вроде бардов или чародеев могут применять энергию скипетра для сотворения любых известных им заклинаний.

Скипетр поглощения может поглотить заклинаний на сумму в 50 кругов, а также позволить владельцу применить их энергию. Перезарядить такой скипетр нельзя. Владелец всегда знает, какую сумму кругов скипетр еще может поглотить и сколько кругов в нем сейчас хранится.

Чтобы случайным образом определить оставшуюся емкость только что найденного скипетра, бросьте d% и разделите результат на 2. Затем бросьте d% еще раз: при результате 71–100 половина уже поглощенной магической энергии все еще хранится в скипетре и может быть применена для сотворения заклинаний.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание скипетров, *отражение заклинаний;* **Стоимость:** 25 000 зм

СКИПЕТР ПРАВИТЕЛЯ

Аура: сильное очарование; **УЗ** 20

Категория: нет; **Цена:** 60 000 зм; **Вес:** 8 фунтов

ОПИСАНИЕ

Этот скипетр стоит не менее 5 000 зм за одни лишь драгоценности и качество работы. Его владелец может, применяя скипетр (основное действие), подчинять своей воле существ в радиусе 120 футов, с суммарным количеством КЗ до 300. Существа с Интеллектом 12 или выше могут избежать эффекта, успешно пройдя испытание Воли со СЛ 16. Подчиненные существа слушаются владельца скипетра как своего повелителя. Если он отдает приказ, противоречащий природе этих существ, магия рассеивается.

Скипетр можно использовать в течение 500 минут, после этого он рассыпается в прах. Эти минуты необязательно должны идти подряд.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание скипетров, *массовый приворот (чудовище);* **Стоимость:** 32 500 зм

Варианты эффектов скипетра сюрпризов

d%	Эффект
01–05	*Замедление* цели на 10 раундов (испытание Воли со СЛ 15 отменяет).
06–10	Цель окружает *фейское сияние*.
11–15	Владелец скипетра в течение 1 раунда заблуждается, думая, что скипетр сработал так, как выпадет на втором броске d% (без испытаний).
16–20	*Порыв ветра*, но со штормовой силой (испытание Стойкости со СЛ 14 отменяет).
21–25	Владелец считывает поверхностные мысли существа (как с помощью *чтения мыслей*) в течение 1d4 раундов (без испытаний).
26–30	На дистанции 30 футов появляется *смрадное облако* (испытание Стойкости со СЛ 15 отменяет эффект).
31–33	В области радиусом 60 футов с владельцем в центре в течение 1 раунда идет ливень.
34–36	Призывается животное — носорог (01–25 на d%), слон (26–50) или мышь (51–100).
37–46	*Удар молнии* — длина 70 футов, ширина 5 футов, 6d6 урона (испытание Реакции со СЛ 15, ½ урона).
47–49	Туча из 600 крупных бабочек появляется и летает вокруг в течение 2 раундов, ослепляя всех в области радиусом 25 футов (испытание Реакции со СЛ 14 отменяет эффект).
50–53	*Увеличение гуманоида* на цель, если она в радиусе 60 футов от скипетра (испытание Стойкости со СЛ 13 отменяет эффект).
54–58	*Тьма* в полусфере диаметром 30 футов с центром в 30 футах от скипетра.
59–62	В области 160×160 футов перед скипетром появляется трава или имеющаяся трава вырастает в 10 раз выше своего обычного размера.
63–65	Любой один неживой предмет массой до 1 000 фунтов и размером до 30 кубических футов становится эфирным.
66–69	Владелец скипетра уменьшается в размерах на 2 категории на 1 день (без испытаний).
70–79	Прямо вперед, в цель или в клетку на расстоянии 100 футов, летит *огненный шар*, наносящий 6d6 урона (испытание Реакции со СЛ 15, ½ урона).
80–84	*Невидимость* скрывает владельца скипетра.
85–87	Цель, находящаяся в радиусе 60 футов от скипетра, обрастает листьями. Эффект длится 24 часа.
88–90	Из скипетра вылетают 10–40 драгоценных камней стоимостью по 1 зм каждый. Каждый камень наносит 1 пункт урона всем существам на своем пути: бросьте 5d4, чтобы определить количество попаданий, и разделите их между возможными целями.
91–95	В области 40×30 футов перед скипетром вспыхивает переливчатый калейдоскоп цветов. Все существа в области слепнут на 1d6 раундов (испытание Стойкости со СЛ 15 отменяет эффект).
96–97	Владелец (50% вероятность) или цель (50% вероятность) навсегда становится синим, зеленым или пурпурным (без испытаний).
98–100	На цель в радиусе 60 футов действует *превращение плоти в камень* (либо *превращение камня в плоть*, если она уже каменная; испытание Стойкости со СЛ 18 отменяет эффект).

Скипетр роскоши

Аура: сильное воплощение и превращение; **УЗ** 12
Категория: нет; **Цена:** 25 000 зм; **Вес:** 5 фунтов

ОПИСАНИЕ

Владелец этого изукрашенного драгоценными камнями скипетра получает бонус +4 (усиление) к Харизме, пока носит предмет с собой или держит его в руке. Один раз в день скипетр позволяет владельцу облачиться в магически сотворенное одеяние из роскошных тканей с меховыми и ювелирными украшениями. Созданное таким образом одеяние сохраняется в течение 12 часов. Если владелец попытается отдать или продать хотя бы часть его, использовать что-то из него как компонент для заклинаний и т. д., все одеяние немедленно исчезает. Это же касается и любых попыток эти вещи отнять.

Стоимость такого одеяния варьируется от 7 000 до 10 000 зм (1d4+6 × 1 000 зм) — 1 000 зм за ткани, 5 000 зм за меха, остальное — за драгоценности (не более 20 камней, с максимальной стоимостью 200 зм каждый).

Кроме того, один раз в неделю можно применять еще одно свойство скипетра. По волшебному слову он создает огромный шатер — шелковый павильон шириной 60 футов. Внутри павильона появляется временное убранство и кушанья под стать богатству павильона; это позволяет устроить прием на 100 человек. Шатер с убранством сохраняется в течение дня; в конце этого срока он исчезает со всеми предметами (включая вынесенные из него за это время).

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание скипетров, *великое созидание, изготовление, орлиное великолепие;* **Стоимость:** 12 500 зм

Скипетр сюрпризов

Аура: среднее очарование; **УЗ** 10
Категория: нет; **Цена:** 12 000 зм; **Вес:** 5 фунтов

ОПИСАНИЕ

Скипетр сюрпризов — странный и непредсказуемый предмет, эффект которого определяется случайно при каждом применении (основное действие). Варианты эффектов скипетра указаны в таблице слева.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание скипетров, *замешательство*, создатель должен быть хаотичным; **Стоимость:** 6 000 зм

Скипетр увядания

Аура: сильная некромантия; **УЗ** 13
Категория: нет; **Цена:** 25 000 зм; **Вес:** 5 фунтов

ОПИСАНИЕ

Скипетр увядания является *+1 легкой булавой*, которая не наносит урона ПЗ. Вместо этого она наносит 1d4 урона Силе и Выносливости любого существа, по которому владелец попадет атакой касанием в ближнем бою. При критическому ударе урон считается постоянной потерей пунктов характеристики. В любом случае успешное испытание Стойкости со СЛ 17 отменяет эффект попадания для противника.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание скипетров, Создание волшебного оружия и доспехов, *болезнь;* **Стоимость:** 12 500 зм

СКИПЕТР-ЦЕП

Аура: среднее очарование; **УЗ** 9

Категория: нет; **Цена:** 50 000 зм; **Вес:** 5 фунтов

ОПИСАНИЕ

По волшебному слову владельца этот скипетр превращается в *+3/+3 двусторонний цеп*. Последний является двусторонним оружием, то есть атаковать можно каждым из его концов. Владелец может предпринимать дополнительную атаку вторым концом этого цепа (как если бы у него была черта Парное оружие), однако на все атаки при этом налагается штраф –2. Один раз в день владелец скипетра может в качестве свободного действия получить от этого скипетра +4 (отражение) к КБ и +4 (сопротивляемость) к испытаниям на 10 минут. Скипетру при этом необязательно быть в форме цепа. Превращение скипетра в оружие или обратно занимает сопутствующее действие.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание скипетров, Создание волшебного оружия и доспехов, *благословение*; **Стоимость:** 25 000 зм

Свитки

Свиток — это заклинание, хранящееся в письменной форме. Заклинание на свитке можно использовать только один раз, после чего весь текст со свитка исчезает. Применение свитка очень похоже на сотворение заклинания. Цена свитка равна кругу заклинания × УЗ создателя × 25 зм. Если для записи заклинания нужны реагенты, они добавляются к этой базовой стоимости и к цене. В таблице «Свитки» приведены примеры цен на свитки, написанные с минимальным возможным УЗ для чар разных кругов и классов. Помните, что некоторые заклинания для разных классов соответствуют разным кругам; круг в таких случаях определяется классом заклинателя, который создал конкретный свиток.

Физическое описание: Свиток — это лист тонкого пергамента или хорошей бумаги. На листе шириной 8,5 дюйма и длиной 11 дюймов можно записать одно заклинание. Сверху и снизу свиток укрепляется полосками кожи чуть длиннее его ширины. Если на свитке записано несколько заклинаний, то он обычно длиннее примерно на фут за каждое следующее заклинание. Если на свитке три или более заклинаний, то обычно его края крепятся к специальным палочкам, а не просто к кускам кожи. Свиток имеет КБ 9, 1 пункт прочности, твердость 0 и СЛ ломания 8.

Для защиты от повреждений свитки сматывают с двух сторон в двойные цилиндры (так их проще хранить и разворачивать), а затем помещают в тубус, сделанный из кости, камня, кожи, металла или дерева. Чаще всего на его поверхности пишут имя владельца или перечисляют заклинания, хранящиеся в этом тубусе. Иногда тубусы снабжают магическими ловушками.

Применение: Чтобы применить свиток, заклинатель вслух зачитывает с него заклинание. Для этого надо последовательно проделать следующее.

Свитки

Малой силы	Средней силы	Великой силы	Круг заклинания	УЗ
01–05	—	—	0	1
06–50	—	—	1	1
51–95	01–05	—	2	3
96–100	06–65	—	3	5
—	66–95	01–05	4	7
—	96–100	06–50	5	9
—	—	51–70	6	11
—	—	71–85	7	13
—	—	86–95	8	15
—	—	96–100	9	17

Базовая цена свитка

Круг заклинания	Жрец, друид, волшебник	Чародей	Бард	Паладин, следопыт
0	12,5 зм	12,5 зм	12,5 зм	—
1	25 зм	25 зм	25 зм	25 зм
2	150 зм	200 зм	200 зм	200 зм
3	375 зм	450 зм	525 зм	525 зм
4	700 зм	800 зм	1 000 зм	1 000 зм
5	1 125 зм	1 250 зм	1 625 зм	—
6	1 650 зм	1 800 зм	2 400 зм	—
7	2 275 зм	2 450 зм	—	—
8	3 000 зм	3 200 зм	—	—
9	3 825 зм	4 050 зм	—	—

Разобрать текст: Чтобы применить свиток или хотя бы выяснить, какое заклинание на нем записано, персонаж должен разобрать текст. Для этого требуется заклинание *чтение магических текстов* либо успешная проверка Колдовства (СЛ 20 + круг заклинания). Разобрать текст — действие полного хода. Этот процесс не активирует магию свитка, если только тот не проклят. Разобрать текст на свитке можно заранее, чтобы не тратить время на это, когда дело дойдет до применения.

Применение заклинания: Чтобы применить свиток, нужно зачитать с него заклинание. Персонаж должен видеть текст и быть способен его прочесть. Для применения свитка не требуются реагенты и фокусирующие предметы (они используются при его создании). Некоторые заклинания работают только тогда, когда наложены на предмет или предметы, — в таких случаях применяющему свиток надо подготовить соответствующий предмет. Чтение свитка можно прервать так же, как и сотворение заклинания; при этом также есть вероятность провала мистического заклинания за наличие доспехов.

Чтобы получить возможность успешно применить свиток, персонаж должен отвечать следующим требованиям:

- Заклинание должно быть подходящего типа (мистическое или сакральное). Мистические заклинатели (волшебники, чародеи, барды) могут использовать только свитки с мистическими заклинаниями, а сакральные

(жрецы, друиды, паладины и следопыты) — только с сакральными. Тип свитка, который персонаж может написать сам, также зависит от его класса.
- Заклинание должно быть в списке класса персонажа.
- Персонаж должен иметь достаточно высокое значение характеристики.

Если персонаж соответствует всем этим требованиям, а его УЗ больше УЗ заклинания на свитке или равен ему, то он может применить свиток без проверок. Если он подходит по всем требованиям, но его УЗ ниже УЗ заклинания на свитке, то ему надо пройти проверку УЗ (СЛ равна УЗ свитка +1), чтобы успешно его применить. При провале персонаж должен пройти проверку Мудрости со СЛ 5, чтобы избежать срыва (см. ниже «Срыв при применении свитка»). Если на d20 выпадает 1 — это всегда провал, вне зависимости от модификаторов. Если проверка УЗ провалена, но срыва не случилось, свиток не тратится. Применение свитка — основное действие (или время сотворения заклинания, смотря что дольше) и провоцирует внеочередные атаки точно так же, как и сотворение заклинания.

Определение эффекта: Успешно примененное заклинание со свитка работает так же, как сотворенное обычным путем. По умолчанию УЗ свитка всегда равен минимальному необходимому для сотворения заклинания, если только создатель свитка не увеличит его специально. После применения весь текст со свитка исчезает.

Срыв при применении свитка: Когда происходит срыв, заклинание со свитка дает не тот эффект — часто противоположный желаемому или просто опасный. Ниже приведены варианты срывов.
- Взрыв неконтролируемой магической энергии наносит читающему свиток 1d6 урона за круг заклинания.
- Заклинание действует вместо положенной цели на читающего свиток или его союзника либо на случайную цель поблизости, если изначально оно должно было подействовать на читающего.
- Заклинание срабатывает верно, но не в том месте (в случайном в пределах дистанции заклинания).
- Заклинание дает противоположный эффект.
- На читающего свиток действует какой-то мелкий эффект, по смыслу связанный с заклинанием на свитке. Обычно такие эффекты длятся не дольше, чем длилось бы само заклинание, или 2d10 минут для чар с мгновенной длительностью.
- В области действия заклинания появляется какой-то безобидный предмет или несколько предметов.
- Заклинание имеет отложенный эффект. Он срабатывает в ближайшие 1d12 часов. Если заклинание было направлено на самого читающего, то оно действует обычным образом, если на что-то другое — оно направляется примерно в сторону первоначальной цели, где бы та ни была, но не далее своей максимальной дистанции.

Посохи

Посох представляет собой длинную палку, в которой хранится несколько заклинаний. В отличие от жезлов, в которые можно вложить весьма разнообразные чары, каждый посох специализирован, а чары в нем связаны друг с другом. В только что созданном посохе 10 зарядов.

Физическое описание: Обычно посох имеет длину от 4 до 7 футов, толщину 2–3 дюйма и вес 5 фунтов. Большинство сделано из дерева, но иногда для их изготовления применяется кость, металл или даже стекло. Одни волшебные посохи имеют навершия в виде драгоценного камня или иного украшения, другие же окованы металлом с одного или с обоих концов. Часто посохи украшены резьбой или рунами. Они нередко могут применяться как боевой посох, трость для ходьбы или дубинка. Посох обычно имеет КБ 7, 10 пунктов прочности, твердость 5 и СЛ ломания 24.

Применение: Посохи относятся к категории предметов для активации заклинаний. Применение заклинания из посоха — это обычно основное действие, не провоцирующее внеочередных атак. Если у применяемого заклинания время сотворения больше 1 основного действия, то для применения посоха нужно столько же времени. Чтобы активировать заклинание в посохе, персонаж должен держать этот посох хотя бы одной рукой (или ее аналогом для негуманоидных существ).

Особенности: Бросьте d%. Результат 01–30 означает, что нечто в оформлении посоха (узор, надпись и т. д.) несет подсказку касательно его свойств; 31–100 — что дополнительных особенностей у посоха нет.

Как работают посохи: Для определения СЛ испытаний против заклинаний посохов используются характеристики владельцев и их черты. Владелец имеет право применять свой УЗ к заклинаниям из посоха, если его УЗ выше, чем у посоха. В этом заключается отличие посоха от прочих волшебных предметов.

Все это значит, что в руках сильного заклинателя посох — гораздо более мощное орудие. Поскольку СЛ испытаний против их эффектов зависит от характеристик владельца, им обычно труднее сопротивляться, чем эффектам всех прочих волшебных предметов, у которых есть минимальные «характеристики» для расчета СЛ испытаний. Благодаря возможности применять УЗ владельца, у заклинаний из посоха могут повыситься все связанные с уровнем переменные (дистанция, длительность и т. д.), их труднее рассеять, а у них самих больше шансов преодолеть УкМ.

У посоха может быть максимум 10 зарядов. Применение любого заклинания из него тратит один заряд или более. Когда заряды кончаются, посох становится бесполезен, пока их не восстановят. Каждое утро заклинатель, подготавливая заклинания или восстанавливая ячейки заклинаний, может также добавить один заряд одному посоху при условии, что одно или более заклинаний посоха есть у него в классовом списке заклинаний и сам он может творить

Кольцо хождения по воде

Кольцо регенерации

Кольцо падающих звезд

Кольцо защиты

Кольцо хранения чар

Скипетр сюрпризов

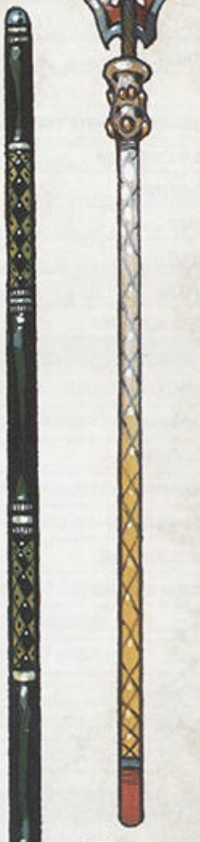
Скипетр отмены

Скипетр питона

Скипетр правителя

Скипетр могучего владыки

Скипетр увядания


Посох прохода

Посох защиты

Посох исцеления

Посох некромантии

Посох могущества

хотя бы одно из них. При этом посох восстанавливает один заряд, но заклинатель должен потратить одно заклинание круга, равного кругу самого сильного заклинания в посохе. Например, волшебник 9 уровня, у которого есть *посох огня*, может поместить в посох заряд, потратив одно из своих заклинаний 4 круга. Любой заклинатель может в день зарядить только один посох, а любому посоху восстановить можно лишь один заряд в день.

В отличие от жезла, ограниченного чарами 4 круга и ниже, посох может содержать любые заклинания. Минимальный УЗ посоха равен 8.

Посох воплощения

Аура: сильное воплощение; **УЗ** 13

Категория: нет; **Цена:** 82 000 зм; **Вес:** 5 фунтов

Описание

Этот посох обычно сделан из орешника или ясеня и украшен изображениями множества существ. С его помощью можно применять следующие заклинания:

- *Смрадное облако* (1 заряд)
- *Призыв стаи тварей* (1 заряд)
- *Невидимый слуга* (1 заряд)
- *Смертельное облако* (2 заряда)
- *Малое созидание* (2 заряда)
- *Призыв чудовища VI* (3 заряда)

Создание

Требования: Создание посохов, *смертельное облако, малое созидание, смрадное облако, призыв чудовища VI, призыв стаи тварей, невидимый слуга;* **Стоимость:** 41 000 зм

Посох всех размеров

Аура: среднее превращение; **УЗ** 8

Категория: нет; **Цена:** 26 150 зм; **Вес:** 5 фунтов

Описание

Этот посох из черного дерева толще и прочнее большинства ему подобных; его навершие — узловатый комель того же дерева. С помощью этого посоха можно применять следующие заклинания:

- *Увеличение гуманоида* (1 заряд)
- *Уменьшение гуманоида* (1 заряд)
- *Уменьшение предмета* (2 заряда)
- *Массовое увеличение гуманоида* (3 заряда)
- *Массовое уменьшение гуманоида* (3 заряда)

Посохи

Средней силы	Великой силы	Посох	Цена
01–15	01–03	*Обольщения*	17 600 зм
16–30	04–09	*Огня*	18 950 зм
31–40	10–11	*Призыва кусачих тварей*	22 800 зм
41–55	12–13	*Всех размеров*	26 150 зм
56–75	14–19	*Исцеления*	29 600 зм
76–90	20–24	*Мороза*	41 400 зм
91–95	25–31	*Сияния*	51 500 зм
96–100	32–38	*Защиты*	62 000 зм
—	39–45	*Преграждения*	82 000 зм
—	46–50	*Воплощения*	82 000 зм
—	51–55	*Прорицания*	82 000 зм
—	56–60	*Очарования*	82 000 зм
—	61–65	*Разрушения*	82 000 зм
—	66–70	*Иллюзии*	82 000 зм
—	71–75	*Некромантии*	82 000 зм
—	76–80	*Превращения*	82 000 зм
—	81–85	*Земли и камня*	85 800 зм
—	86–90	*Лесов*	100 400 зм
—	91–95	*Жизни*	109 400 зм
—	96–98	*Прохода*	206 900 зм
—	99–100	*Могущества*	235 000 зм

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание посохов, *увеличение гуманоида, массовое увеличение гуманоида, массовое уменьшение гуманоида, уменьшение гуманоида, уменьшение предмета*; **Стоимость:** 13 075 зм

ПОСОХ ЖИЗНИ

Аура: среднее воплощение; **УЗ** 11

Категория: нет; **Цена:** 109 400 зм; **Вес:** 5 фунтов

ОПИСАНИЕ

Посох жизни сделан из дуба, окован золотом и украшен сложными рунами. С его помощью можно применять следующие заклинания:

- *Излечение* (1 заряд)
- *Возвращение к жизни* (5 зарядов)

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание посохов, *излечение, возвращение к жизни*; **Стоимость**: 79 700 зм

ПОСОХ ЗАЩИТЫ

Аура: сильное преграждение; **УЗ** 15

Категория: нет; **Цена:** 62 000 зм; **Вес:** 5 фунтов

ОПИСАНИЕ

Посох защиты похож на простую полированную деревянную палку, которая начинает вибрировать от магии, если ею защищаться. С помощью посоха защиты можно применять следующие заклинания:

- *Щит* (1 заряд)
- *Щит веры* (1 заряд)
- *Щит для другого* (1 заряд)
- *Щит закона* (3 заряда)

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание посохов, *щит, щит веры, щит закона, щит для другого*, создатель должен быть принципиальным; **Стоимость:** 31 000 зм

ПОСОХ ЗЕМЛИ И КАМНЯ

Аура: среднее превращение; **УЗ** 11

Категория: нет; **Цена:** 85 800 зм; **Вес:** 5 фунтов

ОПИСАНИЕ

В навершии этого посоха сияет изумруд размером с кулак. С его помощью можно применять следующие заклинания:

- *Движение грунта* (1 заряд)
- *Проход сквозь стену* (1 заряд)

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание посохов, *движение грунта, проход сквозь стену*; **Стоимость:** 42 900 зм

ПОСОХ ИЛЛЮЗИИ

Аура: сильная иллюзия; **УЗ** 13

Категория: нет; **Цена:** 82 000 зм; **Вес:** 5 фунтов

ОПИСАНИЕ

Этот посох сделан из эбенового или иного черного дерева, которому придана сложная изогнутая, выемчатая или спиральная форма. С его помощью можно применять следующие заклинания:

- *Изменение облика* (1 заряд)
- *Полноценный образ* (1 заряд)
- *Зеркальное отражение* (1 заряд)
- *Устойчивый образ* (2 заряда)
- *Радужный узор* (2 заряда)
- *Обманка* (3 заряда)

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание посохов, *изменение облика, полноценный образ, зеркальное отражение, устойчивый образ, обманка, радужный узор*; **Стоимость:** 41 000 зм

ПОСОХ ИСЦЕЛЕНИЯ

Аура: среднее воплощение; **УЗ** 8

Категория: нет; **Цена:** 29 600 зм; **Вес:** 5 фунтов

ОПИСАНИЕ

Этот белый ясеневый посох инкрустирован серебряными рунами. С его помощью можно применять следующие заклинания:

- *Исцеление тяжелых ранений* (1 заряд)
- *Низшее восстановление* (1 заряд)
- *Снятие слепоты / глухоты* (2 заряда)
- *Исцеление от болезней* (3 заряда)

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание посохов, *исцеление тяжелых ранений, низшее восстановление, снятие слепоты / глухоты, исцеление от болезней*; **Стоимость:** 14 800 зм

ПОСОХ ЛЕСОВ

Аура: сильная смешанная; **УЗ** 13

Категория: нет; **Цена:** 100 400 зм; **Вес:** 5 фунтов

ОПИСАНИЕ

Этот дубовый, тисовый или ясеневый посох выглядит так, словно он принял свою форму естественным путем. С его помощью можно применять следующие заклинания:

- *Приворот (животное)* (1 заряд)
- *Разговор с животными* (1 заряд)
- *Дубовая кожа* (2 заряда)
- *Призыв природного союзника VI* (3 заряда)
- *Терновая стена* (3 заряда)
- *Оживить растения* (4 заряда)

Этот посох можно применять как оружие, *+2 боевой посох*. Его владелец также может без ограничений применять *бесследный шаг*, не тратя зарядов. Эти свойства продолжают работать, даже если в посохе нет зарядов.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебного оружия и доспехов, Создание посохов, *оживить растения, дубовая кожа, приворот (животное), бесследный шаг, разговор с животными, призыв природного союзника VI, терновая стена;* **Стоимость:** 50 500 зм

ПОСОХ МОГУЩЕСТВА

Аура: сильная смешанная; **УЗ** 15

Категория: нет; **Цена:** 235 000 зм; **Вес:** 5 фунтов

ОПИСАНИЕ

Посох могущества — предмет, сильно повышающий возможности владельца нападать и защищаться. Обычно в его навершии есть камень, в котором горит мерцающий красный огонек. С помощью этого посоха можно применять следующие заклинания:

- *Вечный свет* (1 заряд)
- *Огненный шар* (повышенный до 5 круга) (1 заряд)
- *Левитация* (1 заряд)
- *Удар молнии* (повышенный до 5 круга) (1 заряд)
- *Волшебная стрела* (1 заряд)
- *Ослабляющий луч* (повышенный до 5 круга) (1 заряд)
- *Конус холода* (2 заряда)
- *Сфера неуязвимости* (2 заряда)
- *Паралич (чудовище)* (2 заряда)
- *Силовая стена* (только в виде полусферы радиусом в 10 футов вокруг владельца посоха) (2 заряда)

Держащий посох могущества в руках получает бонус +2 (удача) к КБ и испытаниям. Этим посохом можно драться как *+2 боевым посохом*, и с помощью него можно также наносить противникам более сильные удары. Для этого тратится один заряд (свободное действие), после чего посох в течение 1 раунда наносит двойной урон (×3 при критическом ударе).

Владелец может применить *посох могущества* для так называемого удара возмездия, специально сломав его для этого (основное действие, проверки Силы не требует). При этом все имеющиеся в посохе заряды взрываются. Всё в пределах 2 клеток от сломанного посоха получает урон в размере 20 × количество оставшихся в посохе зарядов; всё в пределах 3–4 клеток получает урон в размере 15 × количество оставшихся в посохе зарядов; всё в пределах 5–6 клеток получает урон в размере 10 × количество оставшихся в посохе зарядов. Испытание Реакции со СЛ 17 уменьшает урон вдвое. Сам персонаж, который ломает посох, в 50% случаев (01–50 на d%) перемещается на другой план, но в остальных 50% (51–100) магический взрыв его уничтожает (без испытаний). На подобный удар возмездия способны очень немногие волшебные вещи — в частности, *посох мага* и *посох могущества*.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание посохов, Создание волшебного оружия и доспехов, *конус холода, вечный свет,* повышенный *огненный шар, сфера неуязвимости, паралич (чудовище), левитация,* повышенный *удар молнии, волшебная стрела,* повышенный *ослабляющий луч, силовая стена;* **Стоимость:** 117 500 зм

ПОСОХ МОРОЗА

Аура: среднее разрушение; **УЗ** 10

Категория: нет; **Цена:** 41 400 зм; **Вес:** 5 фунтов

ОПИСАНИЕ

Этот покрытый рунами посох увенчан с обоих концов яркими бриллиантами. С его помощью можно применять следующие заклинания:

- *Ледяная буря* (1 заряд)
- *Стена льда* (2 заряда)
- *Конус холода* (3 заряда)

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание посохов, *конус холода, ледяная буря, стена льда;* **Стоимость:** 20 700 зм

ПОСОХ НЕКРОМАНТИИ

Аура: сильная некромантия; **УЗ** 13

Категория: нет; **Цена:** 82 000 зм; **Вес:** 5 фунтов

ОПИСАНИЕ

Этот посох сделан из эбенового или иного черного дерева и украшен изображениями костей и черепов вперемешку со странными значками в форме пауков. С его помощью можно применять следующие заклинания:

- *Устрашение* (1 заряд)
- *Касание упыря* (1 заряд)
- *Удержание нежити* (1 заряд)
- *Истощение* (2 заряда)
- *Волна усталости* (2 заряда)
- *Круг смерти* (3 заряда)

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание посохов, *устрашение, круг смерти, истощение, касание упыря, удержание нежити, волна усталости;* **Стоимость:** 41 000 зм

ПОСОХ ОБОЛЬЩЕНИЯ

Аура: среднее очарование; **УЗ** 8

Категория: нет; **Цена:** 17 600 зм; **Вес:** 5 фунтов

ОПИСАНИЕ

Этот деревянный посох украшен сложной резьбой и узорами. С его помощью можно применять следующие заклинания:

- *Приворот (гуманоид)* (1 заряд)
- *Приворот (чудовище)* (2 заряда)

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание посохов, *приворот (гуманоид), приворот (чудовище);* **Стоимость:** 8 800 зм

ПОСОХ ОГНЯ

Аура: среднее разрушение; **УЗ** 8
Категория: нет; **Цена:** 18 950 зм; **Вес:** 5 фунтов

ОПИСАНИЕ

Этот окованный латунью деревянный посох позволяет применять следующие заклинания:

- *Пылающие руки* (1 заряд)
- *Огненный шар* (2 заряда)
- *Огненная стена* (3 заряда)

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание посохов, *пылающие руки, огненный шар, огненная стена;* **Стоимость:** 9 475 зм

ПОСОХ ОЧАРОВАНИЯ

Аура: сильное очарование; **УЗ** 13
Категория: нет; **Цена:** 82 000 зм; **Вес:** 5 фунтов

ОПИСАНИЕ

Такой посох обычно сделан из яблони и снабжен хрустальным навершием. С его помощью можно применять следующие заклинания:

- *Безудержный смех* (1 заряд)
- *Сон* (1 заряд)
- *Внушение* (1 заряд)
- *Сокрушительное отчаяние* (2 заряда)
- *Туман безволия* (2 заряда)
- *Массовое внушение* (3 заряда)

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание посохов, *сокрушительное отчаяние, безудержный смех, внушение, массовое внушение, сон, туман безволия;* **Стоимость:** 41 000 зм

ПОСОХ ПРЕВРАЩЕНИЯ

Аура: сильное превращение; **УЗ** 13
Категория: нет; **Цена:** 82 000 зм; **Вес:** 5 фунтов

ОПИСАНИЕ

Этот посох обычно вырезают из окаменевшего дерева или кости и украшают мелким, но сложным рунным узором. С его помощью можно применять следующие заклинания:

- *Иной облик* (1 заряд)
- *Мерцание* (1 заряд)
- *Поспешное отступление* (1 заряд)
- *Губительный полиморф* (2 заряда)
- *Полиморф* (2 заряда)
- *Дезинтеграция* (3 заряда)

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание посохов, *иной облик, губительный полиморф, мерцание, дезинтеграция, поспешное отступление, полиморф;* **Стоимость:** 41 000 зм

ПОСОХ ПРЕГРАЖДЕНИЯ

Аура: сильное преграждение; **УЗ** 13
Категория: нет; **Цена:** 82 000 зм; **Вес:** 5 фунтов

ОПИСАНИЕ

Этот посох обычно вырезан из древесины старого дуба или иного крупного дерева.

С его помощью можно применять следующие заклинания:

- *Рассеивание магии* (1 заряд)
- *Устойчивость к стихии* (1 заряд)
- *Щит* (1 заряд)
- *Возвращение* (2 заряда)
- *Низшая сфера неуязвимости* (2 заряда)
- *Отторжение* (3 заряда)

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание посохов, *возвращение, рассеивание магии, низшая сфера неуязвимости, отторжение, устойчивость к стихии, щит;* **Стоимость:** 41 000 зм

ПОСОХ ПРИЗЫВА КУСАЧИХ ТВАРЕЙ

Аура: среднее воплощение; **УЗ** 9
Категория: нет; **Цена:** 22 800 зм; **Вес:** 5 фунтов

ОПИСАНИЕ

Это посох сделан из узловатого и перекрученного куска черного дерева, неровности которого порой напоминают ползучих насекомых, а иногда словно бы шевелятся. С его помощью можно применять следующие заклинания:

- *Призыв стаи тварей* (1 заряд)
- *Призыв ос* (3 заряда)

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание посохов, *призыв ос, призыв стаи тварей;* **Стоимость:** 11 400 зм

ПОСОХ ПРОРИЦАНИЯ

Аура: сильное прорицание; **УЗ** 13
Категория: нет; **Цена:** 82 000 зм; **Вес:** 5 фунтов

ОПИСАНИЕ

Этот ивовый посох часто имеет раздвоенное навершие. С его помощью можно применять следующие заклинания:

- *Обнаружение тайных дверей* (1 заряд)
- *Поиск предмета* (1 заряд)
- *Полиглот* (1 заряд)
- *Поиск существа* (2 заряда)
- *Глаза-разведчики* (2 заряда)
- *Истинное зрение* (3 заряда)

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание посохов, *обнаружение тайных дверей, поиск существа, поиск предмета, глаза-разведчики, полиглот, истинное зрение;* **Стоимость:** 41 000 зм

ПОСОХ ПРОХОДА

Аура: сильная смешанная; **УЗ** 17
Категория: нет; **Цена:** 206 900 зм; **Вес:** 5 фунтов

ОПИСАНИЕ

С помощью этого могущественного посоха можно применять следующие заклинания:

- *Дверь в пространстве* (1 заряд)
- *Проход сквозь стену* (1 заряд)
- *Высшая телепортация* (2 заряда)
- *Эфирная дверь* (2 заряда)
- *Астральная проекция* (2 заряда)

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание посохов, *астральная проекция, дверь в пространстве, высшая телепортация, проход сквозь стену, эфирная дверь;* **Стоимость:** 115 950 зм

ПОСОХ РАЗРУШЕНИЯ

Аура: сильное разрушение; **УЗ** 13

Категория: нет; **Цена:** 82 000 зм; **Вес:** 5 фунтов

ОПИСАНИЕ

Этот посох из тиса или пекана позволяет применять следующие заклинания:

- *Огненный шар* (1 заряд)
- *Волшебная стрела* (1 заряд)
- *Разбивающий звук* (1 заряд)
- *Ледяная буря* (2 заряда)
- *Силовая стена* (2 заряда)
- *Цепь молний* (3 заряда)

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание посохов, *цепь молний, огненный шар, ледяная буря, волшебная стрела, разбивающий звук, силовая стена;* **Стоимость:** 41 000 зм

ПОСОХ СИЯНИЯ

Аура: сильное разрушение; **УЗ** 15

Категория: нет; **Цена:** 51 500 зм; **Вес:** 5 фунтов

ОПИСАНИЕ

Этот посох обычно окован серебром и украшен изображениями солнца. С его помощью можно применять следующие заклинания:

- *Пляшущие огоньки* (1 заряд)
- *Вспышка* (1 заряд)
- *Дневной свет* (2 заряда)
- *Солнечная вспышка* (3 заряда)

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание посохов, *пляшущие огоньки, дневной свет, вспышка, солнечная вспышка;* **Стоимость:** 20 750 зм

ЖЕЗЛЫ

Волшебный жезл — это тоненькая палочка, в которой хранится одно заклинание 4 круга или ниже. В жезле при создании есть 50 зарядов, и каждый позволяет один раз применить заложенное в него заклинание. Когда заряды кончаются, жезл превращается в обыкновенную палку. Цена его равна кругу заклинания × УЗ создателя × 750 зм. Если для заклинаний жезла требуются дорогие реагенты, их стоимость добавляется к базовой цене (50 × стоимость 1 порции реагентов для заклинания). В таблице «Жезлы» приведены примерные цены жезлов, созданных с минимально допустимым УЗ, для разных кругов заклинаний и классов заклинателей. Помните, что некоторые заклинания для разных классов соответствуют разным кругам; круг в таких случаях определяется классом заклинателя, который создал конкретный жезл.

Физическое описание: Жезл обычно имеет длину 6–12 дюймов, толщину ¼ дюйма и вес не более 1 унции. Большая часть жезлов делается из дерева, но бывают и костяные, и металлические, и даже хрустальные. Обычно жезл имеет КБ 7, 5 пунктов прочности, твердость 5 и СЛ ломания 16.

Применение: Жезлы относятся к категории предметов для активации заклинаний. Применение заклинания из жезла — это обычно основное действие, не провоцирующее внеочередных атак. Если у применяемого заклинания время сотворения больше 1 основного действия, то для применения жезла нужно столько же времени. Чтобы активировать заклинание в жезле, персонаж должен держать жезл в руке (или ее аналоге для негуманоидных существ), направляя его в сторону цели. Жезл можно применять в процессе захвата или даже будучи проглоченным.

Особенности: бросьте d%. Результат 01–30 означает, что нечто в оформлении жезла (узор, надпись и т. п.) несет подсказку касательно его свойств; 31–100 — что дополнительных особенностей у жезла нет.

Жезлы

Малой силы	Средней силы	Великой силы	Круг заклинания	УЗ
01–05	—	—	0	1
06–60	—	—	1	1
61–100	01–60	—	2	3
—	61–100	01–60	3	5
—	—	61–100	4	7

Базовая цена жезла

Круг заклинания	Жрец, друид, волшебник	Чародей	Бард	Паладин, следопыт
0	375 зм	375 зм	375 зм	—
1	750 зм	750 зм	750 зм	750 зм
2	4 500 зм	6 000 зм	6 000 зм	6 000 зм
3	11 250 зм	13 500 зм	15 750 зм	15 750 зм
4	21 000 зм	24 000 зм	30 000 зм	30 000 зм

ВОЛШЕБНЫЕ ВЕЩИЦЫ

В эту весьма широкую категорию попадет все, что не относится к какой-то другой группе предметов. Волшебные вещицы может использовать кто угодно, если в описании не сказано обратное.

Физическое описание: Встречаются самые разнообразные волшебные вещицы.

Применение: Волшебные вещицы обычно активируются использованием либо управляются волшебным словом, но у каждого предмета свои свойства.

Особенности: Бросьте d%. Результат 01 означает, что предмет разумен; 02–31 — что нечто в его оформлении (узор, надпись и т. п.) несет подсказку касательно его свойств; 32–100 — что дополнительных особенностей у предмета нет.

У разумных предметов бывают дополнительные свойства, а иногда — экстраординарные силы и особые цели (см. стр. 566). Предметы с зарядами разумными не бывают.

Волшебные вещицы малой силы

d%	Предмет	Рыночная цена
1	*Чудесное перо-якорь*	50 зм
2	*Универсальный растворитель*	50 зм
3	*Любовный эликсир*	150 зм
4	*Мазь безвременья*	150 зм
5	*Чудесное перо, веер*	200 зм
6	*Пыль сокрытия следов*	250 зм
7	*Эликсир скрытности*	250 зм
8	*Эликсир акробатики*	250 зм
9	*Эликсир плавания*	250 зм
10	*Эликсир внимания*	250 зм
11	*Блеск серебра*	250 зм
12	*Чудесное перо-птица*	300 зм
13	*Чудесное перо-дерево*	400 зм
14	*Чудесное перо-ладья*	450 зм
15	*Эликсир правды*	500 зм
16	*Чудесное перо-кнут*	500 зм
17	*Сухой порошок*	850 зм
18	*Рука мага*	900 зм
19	*Наручи защиты +1*	1 000 зм
20	*Плащ сопротивляемости +1*	1 000 зм
21	*Жемчужина магической силы, 1 круг*	1 000 зм
22	*Филактерия твердой веры*	1 000 зм
23	*Скользкая мазь*	1 000 зм
24	*Эликсир огненного дыхания*	1 100 зм
25	*Флейта крысолова*	1 150 зм
26	*Пыльца иллюзий*	1 200 зм
27	*Брошь защиты от волшебных стрел*	1 500 зм
28	*Ожерелье взрывчатых бусин, I типа*	1 650 зм
29	*Порошок видимости*	1 800 зм
30	*Шляпа тысячи лиц*	1 800 зм
31	*Флейта-пересмешник*	1 800 зм
32	*Объемистый колчан*	1 800 зм
33	*Амулет естественной брони +1*	2 000 зм
34	*Идеальный рюкзак*	2 000 зм
35	*Горн тумана*	2 000 зм
36	*Самоцвет элементаля*	2 250 зм
37	*Одеяние костей*	2 400 зм
38	*Абсолютный клей*	2 400 зм
39	*Бездонная сумка, I типа*	2 500 зм
40	*Эльфийские сапоги*	2 500 зм
41	*Чудесные унты*	2 500 зм
42	*Свеча истины*	2 500 зм
43	*Эльфийский плащ*	2500 зм
44	*Глаза орла*	2 500 зм
45	*Очки мелких деталей*	2 500 зм
46	Скарабей *разрушителя големов*	2 500 зм
47	*Ожерелье взрывчатых бусин, II типа*	2 700 зм
48	*Камень тревоги*	2 700 зм
49	*Бусина силовой сферы*	3 000 зм
50	*Отпирающий колокольчик*	3 000 зм
51	*Подковы скорости*	3 000 зм
52	*Веревка скалолаза*	3 000 зм
53	*Сумка сюрпризов, серая*	3 400 зм
54	*Порошок невидимости*	3 500 зм
55	*Поисковая лупа*	3 500 зм
56	*Друидическое одеяние*	3 750 зм
57	*Чудесная статуэтка, серебряный ворон*	3 800 зм
58	*Амулет могучих кулаков +1*	4 000 зм
59	*Пояс силы великана +2*	4 000 зм
60	*Пояс невероятной ловкости +2*	4 000 зм
61	*Пояс недюжинной выносливости +2*	4 000 зм
62	*Наручи защиты +2*	4 000 зм
63	*Плащ сопротивляемости +2*	4 000 зм
64	*Перчатки ловца стрел*	4 000 зм
65	*Тиара непревзойденной харизмы +2*	4 000 зм
66	*Тиара незаурядного интеллекта +2*	4 000 зм
67	*Тиара безграничной мудрости +2*	4 000 зм
68	*Камень иуна: хрустальное веретено*	4 000 зм
69	*Укрепляющая мазь*	4 000 зм
70	*Чудесные краски*	4 000 зм
71	*Жемчужина магической силы, 2 круг*	4 000 зм
72	*Каменная мазь*	4 350 зм
73	*Ожерелье взрывчатых бусин, III типа*	4 500 зм
74	*Венец убедительности*	4 800 зм
75	*Паучьи туфли*	4 900 зм
76	*Благовония медитации*	4 000 зм
77	*Бездонная сумка, II типа*	5000 зм
78	*Наручи стрелка, малые*	5 000 зм
79	*Камень иуна, пыльно-розовый кристалл*	5 000 зм
80	*Шлем чтения и понимания*	5 200 зм
81	*Жилетка ушлости*	5 200 зм
82	*Бутылка с дымом*	5 400 зм
83	*Кормящая ложка*	5 400 зм
84	*Ожерелье взрывчатых бусин, IV типа*	5 400 зм
85	*Сапоги-скороходы*	5 500 зм
86	*Веер ветра*	5 500 зм
87	*Ожерелье взрывчатых бусин, V типа*	5 850 зм
88	*Подковы ветра*	6 000 зм
89	*Флейта паники*	6 000 зм
90	*Перчатки плавания и лазания*	6 250 зм
91	*Опаляющая корона, малая*	6 480 зм
92	*Горн добра и зла*	6 500 зм
93	*Балахон тысячи мелочей*	7 000 зм
94	*Складная лодка*	7 200 зм
95	*Плащ ската*	7 200 зм
96	*Бутыль бесконечного воздуха*	7 250 зм
97	*Бездонная сумка, III типа*	7 400 зм
98	*Оберег против болезней*	7 400 зм
99	*Сапоги левитации*	7 500 зм
100	*Арфа очарования*	7 500 зм

Волшебные вещицы средней силы

d%	Предмет	Рыночная цена
1	*Амулет естественной брони +2*	8 000 зм
2	*Книга голема, мясного*	8 000 зм
3	*Рука славы*	8 000 зм
4	*Камень иуна, багровый шарик*	8 000 зм
5	*Камень иуна, ярко-голубой шарик*	8 000 зм
6	*Камень иуна, бледно-голубой ромбоид*	8 000 зм
7	*Камень иуна, розово-зеленый шарик*	8 000 зм
8	*Камень иуна, розовый ромбоид*	8 000 зм
9	*Камень иуна, красно-голубой шарик*	8 000 зм
10	*Колода иллюзий*	8 100 зм
11	*Ожерелье взрывчатых бусин, VI типа*	8 100 зм
12	*Свеча воззвания*	8 400 зм
13	*Балахон подобия*	8 400 зм
14	*Сумка сюрпризов*, оранжевая	8 500 зм
15	*Ожерелье взрывчатых бусин, VII типа*	8 700 зм
16	*Наручи защиты +3*	9 000 зм
17	*Плащ сопротивляемости +3*	9000 зм
18	*Источник бесконечной воды*	9 000 зм
19	*Ожерелье свободного дыхания*	9 000 зм
20	*Жемчужина магической силы, 3 круг*	9 000 зм
21	*Чудесная статуэтка, серпентиновая сова*	9 100 зм
22	*Молитвенные четки, малые*	9 600 зм
23	*Бездонная сумка, IV типа*	10 000 зм
24	*Пояс телесной мощи +2*	10 000 зм
25	*Чудесная статуэтка, бронзовый грифон*	10 000 зм
26	*Чудесная статуэтка, эбеновая муха*	10 000 зм
27	*Вместительная перчатка*	10 000 зм
28	*Тиара одаренности +2*	10 000 зм
29	*Камень иуна, синий ромбоид*	10 000 зм
30	*Театральный плащ*	10 800 зм
31	*Филактерия негативной энергии*	11 000 зм
32	*Филактерия позитивной энергии*	11 000 зм
33	*Ржавая перчатка*	11 500 зм
34	*Сапоги скорости*	12 000 зм
35	*Ночные очки*	12 000 зм
36	*Книга голема, глиняного*	12 000 зм
37	*Медальон чтения мыслей*	12 000 зм
38	*Вместительная книга*	12 500 зм
39	*Сверкающий камень*	13 000 зм
40	*Лира строителя*	13 000 зм
41	*Монашеский балахон*	13 000 зм
42	*Плащ паука*	14 000 зм
43	*Дварфийский пояс*	14 900 зм
44	*Оберег против кровотечений*	15 000 зм
45	*Жемчужина сирен*	15 300 зм
46	*Чудесная статуэтка, ониксовая собака*	15 500 зм
47	*Амулет могучих кулаков +2*	16 000 зм
48	*Сумка сюрпризов*, бурая	16 000 зм
49	*Пояс силы великана +4*	16 000 зм
50	*Пояс невероятной ловкости +4*	16 000 зм
51	*Пояс недюжинной выносливости +4*	16 000 зм
52	*Пояс телесного совершенства +2*	16 000 зм
53	*Крылатые сапоги*	16 000 зм
54	*Наручи защиты +4*	16 000 зм
55	*Плащ сопротивляемости +4*	16 000 зм
56	*Тиара непревзойденной харизмы +4*	16 000 зм
57	*Тиара безграничной мудрости +4*	16 000 зм
58	*Тиара гениальности +2*	16 000 зм
59	*Тиара незаурядного интеллекта +4*	16 000 зм
60	*Жемчужина магической силы, 4 круг*	16 000 зм
61	*Ножны острых лезвий*	16 000 зм
62	*Чудесная статуэтка, золотые львы*	16 500 зм
63	*Отвлекающий колокольчик*	16 800 зм
64	*Летающая метла*	17 000 зм
65	*Чудесная статуэтка, мраморный слон*	17 000 зм
66	*Амулет естественной брони +3*	18 000 зм
67	*Камень иуна, иридирующее веретено*	18 000 зм
68	*Браслет подмоги*	19 000 зм
69	*Ковер-самолет, 5×5 футов*	20 000 зм
70	*Звучный рог*	20 000 зм
71	*Камень иуна, лавандовый эллипсоид*	20 000 зм
72	*Камень иуна, жемчужно-белое веретено*	20 000 зм
73	*Карманная яма*	20 000 зм
74	*Камень удачи*	20 000 зм
75	*Чудесная статуэтка, костяные козлы*	21000 зм
76	*Веревка-путанка*	21 000 зм
77	*Книга голема, каменного*	22 000 зм
78	*Маска-череп*	22 000 зм
79	*Титаническая мотыга*	23 348 зм
80	*Опаляющая корона, великая*	23 760 зм
81	*Плащ марева, малый*	24 000 зм
82	*Шлем подводных приключений*	24 000 зм
83	*Наручи стрелка, великие*	25 000 зм
84	*Наручи защиты +5*	25 000 зм
85	*Плащ сопротивляемости +5*	25 000 зм
86	*Глаза рока*	25 000 зм
87	*Жемчужина магической силы, 5 круг*	25 000 зм
88	*Титаническая кувалда*	25 305 зм
89	*Плащ летучей мыши*	26 000 зм
90	*Железные оковы*	26 000 зм
91	*Куб защиты от холода*	27 000 зм
92	*Шлем телепатии*	27 000 зм
93	*Оберег против яда*	27 000 зм
94	*Переливчатая мантия*	27 000 зм
95	*Сборник оздоровительных упражнений +1*	27 500 зм
96	*Сборник укрепляющих упражнений +1*	27 500 зм
97	*Сборник упражнений на координацию +1*	27 500 зм
98	*Трактат о ясном мышлении +1*	27 500 зм
99	*Трактат о влиянии и лидерстве +1*	27 500 зм
100	*Трактат о понимании +1*	27 500 зм

Волшебные вещицы великой силы

d%	Предмет	Рыночная цена
1	*Пространственные оковы*	28 000 зм
2	*Чудесная статуэтка, обсидиановый конь*	28 500 зм
3	*Литавры паники*	30 000 зм
4	*Камень иуна, оранжевый кристалл*	30 000 зм
5	*Камень иуна, бледно-зеленый кристалл*	30 000 зм
6	*Светильник прозрения*	30 000 зм
7	*Амулет естественной брони +4*	32 000 зм
8	*Амулет необнаружимости*	35 000 зм
9	*Ковер-самолет, 5×10 футов*	35 000 зм
10	*Книга голема, железного*	35 000 зм
11	*Амулет могучих кулаков +3*	36 000 зм
12	*Пояс силы великана +6*	36 000 зм
13	*Пояс невероятной ловкости +6*	36 000 зм
14	*Пояс недюжинной выносливости +6*	36 000 зм
15	*Наручи защиты +6*	36 000 зм
16	*Тиара непревзойденной харизмы +6*	36 000 зм
17	*Тиара незаурядного интеллекта +6*	36 000 зм
18	*Тиара безграничной мудрости +6*	36 000 зм
19	*Камень иуна, пурпурный кристалл*	36 000 зм
20	*Жемчужина магической силы, 6 круг*	38 000 зм
21	*Защитный скарабей*	40 000 зм
22	*Пояс телесной мощи +4*	40 000 зм
23	*Тиара одаренности +4*	40 000 зм
24	*Камень иуна, зелено-лавандовый эллипсоид*	40 000 зм
25	*Круглые врата*	42 000 зм
26	*Хрустальный шар*	44 000 зм
27	*Книга голема, каменного голема-стража*	36 000 зм
28	*Молитвенные четки*	45 800 зм
29	*Держава штормов*	48 000 зм
30	*Сапоги телепортации*	49 000 зм
31	*Наручи защиты +7*	49 000 зм
32	*Жемчужина магической силы, 7 круг*	49 000 зм
33	*Амулет естественной брони +5*	50 000 зм
34	*Плащ марева, великий*	50 000 зм
35	*Хрустальный шар (с прозрением)*	50 000 зм
36	*Рог Вальхаллы*	50 000 зм
37	*Хрустальный шар (с чтением мыслей)*	51 000 зм
38	*Чудесные крылья*	54 000 зм
39	*Плащ Эфира*	55 000 зм
40	*Карманная твердыня*	55 000 зм
41	*Сборник оздоровительных упражнений +2*	55 000 зм
42	*Сборник укрепляющих упражнений +2*	55 000 зм
43	*Сборник упражнений на координацию +2*	55 000 зм
44	*Трактат о ясном мышлении +2*	55 000 зм
45	*Трактат о влиянии и лидерстве +2*	55 000 зм
46	*Трактат о понимании +2*	55 000 зм
47	*Глаза обольстителя*	56 000 зм
48	*Звездная мантия*	58 000 зм
49	*Ковер-самолет, 10×10 футов*	60 000 зм
50	*Черный череп*	60 000 зм
51	*Силовой куб*	62 000 зм
52	*Амулет могучих кулаков +4*	64 000 зм
53	*Пояс телесного совершенства +4*	64 000 зм
54	*Наручи защиты +8*	64 000 зм
55	*Тиара гениальности +4*	64 000 зм
56	*Жемчужина магической силы, 8 круг*	70 000 зм
57	*Хрустальный шар (с телепатией)*	70 000 зм
58	*Звучный рог, высший*	70 000 зм
59	*Жемчужина магической силы, два заклинания*	73 500 зм
60	*Шлем телепортации*	75 000 зм
61	*Кристалл истинного зрения*	75 000 зм
62	*Мантия архимага*	76 000 зм
63	*Епанча веры*	64 000 зм
64	*Хрустальный шар (с истинным прозрением)*	80 000 зм
65	*Жемчужина магической силы, 9 круг*	81 000 зм
66	*Колодец миров*	82 000 зм
67	*Сборник оздоровительных упражнений +3*	82 500 зм
68	*Сборник укрепляющих упражнений +3*	82 500 зм
69	*Сборник упражнений на координацию +3*	82 500 зм
70	*Трактат о ясном мышлении +3*	82 500 зм
71	*Трактат о влиянии и лидерстве +3*	82 500 зм
72	*Трактат о понимании +3*	82 500 зм
73	*Механический краб*	90 000 зм
74	*Пояс телесной мощи +6*	90 000 зм
75	*Тиара одаренности +6*	90 000 зм
76	*Накидка устойчивости к магии*	90 000 зм
77	*Враждебное зеркало*	92 000 зм
78	*Молитвенные четки, великие*	95 800 зм
79	*Амулет могучих кулаков +5*	100 000 зм
80	*Сборник оздоровительных упражнений +4*	110 000 зм
81	*Сборник укрепляющих упражнений +4*	110 000 зм
82	*Сборник упражнений на координацию+4*	110 000 зм
83	*Трактат о ясном мышлении*	110 000 зм
84	*Трактат о влиянии и лидерстве*	110 000 зм
85	*Трактат о понимании*	120 000 зм
86	*Планарный амулет*	120 000 зм
87	*Глазастая мантия*	100 000 зм
88	*Шлем сияния*	125 000 зм
89	*Сборник оздоровительных упражнений +5*	137 500 зм
90	*Сборник укрепляющих упражнений +5*	137 500 зм
91	*Сборник упражнений на координацию +5*	137 500 зм
92	*Трактат о ясном мышлении +5*	137 500 зм
93	*Трактат о влиянии и лидерстве +5*	137 500 зм
94	*Трактат о понимании +5*	137 500 зм
95	*Пояс телесного совершенства +6*	144 000 зм
96	*Тиара гениальности +6*	144 000 зм
97	*Бутылка с ифритом*	145 000 зм
98	*Кубические врата*	164000 зм
99	*Железная фляжка*	170 000 зм
100	*Зеркало-ловушка*	200 000 зм

АБСОЛЮТНЫЙ КЛЕЙ

Аура: сильное превращение; **УЗ** 20

Категория: нет; **Цена:** 2 400 зм (за унцию); **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Это очень густое и липкое бледно-янтарное вещество. Хранить его можно только в емкости, предварительно обработанной унцией *скользкой мази*. Каждый раз, когда применяется клей из емкости, в течение 1 раунда после этого в емкость надо добавить еще унцию *скользкой мази*, чтобы не дать клею присохнуть. В только что найденной склянке с *абсолютным клеем* может быть от 1 до 7 унций клея (1d8–1, минимум 1), а одна унция всегда занята *скользкой мазью*. Одной унцией клея можно покрыть квадратный фут поверхности, накрепко сцепляя им практически что угодно. Клей затвердевает за 1 раунд. Если до этого момента предметы растащить (сопутствующее действие), клей теряет липкость и становится бесполезен. Если дать ему затвердеть, то разделить предметы впоследствии невозможно без применения *универсального растворителя*, который справляется с *абсолютным клеем*.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *ремонт;* **Стоимость:** 1 200 зм

АМУЛЕТ ЕСТЕСТВЕННОЙ БРОНИ

Аура: слабое превращение; **УЗ** 5

Категория: шея; **Цена:** 2 000 зм (+1), 8 000 зм (+2), 18 000 зм (+3), 32 000 зм (+4) или 50 000 зм (+5); **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Такие амулеты обычно вырезают из чешуи или кости. Они делают плоть носящего их крепче, давая ему от +1 до +5 (усиление) к естественной броне, в зависимости от силы конкретного амулета.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *дубовая кожа*, УЗ создателя должен быть хотя бы втрое выше бонуса амулета; **Стоимость:** 1 000 зм (+1), 4 000 зм (+2), 9 000 зм (+3), 16 000 зм (+4), 25 000 зм (+5)

АМУЛЕТ МОГУЧИХ КУЛАКОВ

Аура: слабое разрушение; **УЗ** 5

Категория: шея; **Цена:** 4 000 зм (+1), 16 000 зм (+2), 36 000 зм (+3), 64 000 зм (+4), 100 000 зм (+5); **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Этот амулет дает носящему его существу от +1 до +5 (усиление) к атакам и урону, когда оно дерется без оружия или естественным оружием. Вместо бонуса усиления он также может давать особые свойства оружия ближнего боя, если они применимы к атакам без оружия. Список свойств см. в таблице «Свойства оружия ближнего боя» на стр. 501. Для определения цены амулета эти свойства считаются как бонус усиления соответствующей величины, но на атаки и урон они не влияют. Амулет могучих кулаков не может иметь суммарный бонус (бонус усиления плюс свойства) выше +5. Амулету могучих кулаков необязательно иметь +1 (усиление), чтобы у него были особые свойства оружия.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *высший волшебный клык*, УЗ создателя должен быть хотя бы втрое выше бонуса амулета, плюс любые требования для создания соответствующих свойств у оружия; **Стоимость:** 2 000 зм (+1), 8 000 зм (+2), 18 000 зм (+3), 32 000 зм (+4), 50 000 зм (+5)

АМУЛЕТ НЕОБНАРУЖИМОСТИ

Аура: среднее прегражденье; **УЗ** 8

Категория: шея; **Цена:** 35 000 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Этот серебряный амулет защищает владельца от магического обнаружения и тайновидения, в точности как заклинание *необнаружимость*.

Как при обычной работе соответствующего заклинания, любой пытающийся направить заклинание прорицания на носящего амулет должен пройти проверку УЗ со СЛ 23.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *необнаружимость;* **Стоимость:** 17 500 зм

АРФА ОЧАРОВАНИЯ

Аура: слабое очарование; **УЗ** 5

Категория: нет; **Цена:** 7 500 зм; **Вес:** 5 фунтов

ОПИСАНИЕ

Эту красивую резную арфу можно легко держать одной рукой, но для игры на ней нужны обе. Играющий на *арфе очарования* может один раз в 10 минут игры сделать одно *внушение* (аналогично заклинанию, испытание Воли со СЛ 14 отменяет), если успешно пройдет проверку навыка Исполнения (струнные) со СЛ 14.

При провале любые выступления этого арфиста больше не действуют на слушателей в течение 24 часов.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *внушение;* **Стоимость:** 3 750 зм

БАЛАХОН ПОДОБИЯ

Аура: среднее превращение; **УЗ** 10

Категория: одежда; **Цена:** 8 400 зм; **Вес:** 1 фунт

ОПИСАНИЕ

Один раз в день этот простой шерстяной балахон позволяет вам принимать вид другого гуманоида, как при помощи заклинания *иной облик*. Эффект длится 1 час, но вы можете прервать его раньше (свободное действие).

В этом облике вы также обретаете способность говорить на базовом языке соответствующего на-рода и понимать его. Например, если вы приняли облик орка, вы получаете способность говорить и понимать по-орочьи.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *иной облик, полиглот;* **Стоимость:** 4 200 зм

БАЛАХОН ТЫСЯЧИ МЕЛОЧЕЙ

Аура: среднее превращение; **УЗ** 9

Категория: одежда; **Цена:** 7 000 зм; **Вес:** 1 фунт

ОПИСАНИЕ

Этот балахон выглядит непримечательно, но надевший его обнаруживает матерчатые нашивки разной формы и размеров. Их видит только носящий балахон. Он узнает, в какой предмет они могут превратиться, и может снять их с балахона. Снятая нашивка превращается в предмет. Только что созданный балахон тысячи мелочей всегда имеет по две нашивки с каждым из предметов из следующего списка:

- Кинжал
- Потайной фонарь (полный и зажженный)
- Зеркало (стальное, хорошо отполированное, размером 2×4 фута)
- Шест (длиной 10 футов)
- Пеньковая веревка (бухта, 50 футов)
- Мешок

Кроме того, на таком балахоне всегда есть еще несколько нашивок. Бросьте 4d4 для определения их количества, а затем определите содержание каждой по таблице ниже:

d%	Нашивка
01–08	Сумочка со 100 зм
09–15	Серебряный ларец (6 дюймов × 6 дюймов × 1 фут), стоимостью 500 зм
16–22	Железная дверь (шириной и высотой до 10 футов, с задвинутым засовом с одной стороны; она должна сразу устанавливаться в проем; сама крепится на петли и запирается)
23–30	Драгоценные камни, 10 (стоимостью по 100 зм каждый)
31–44	Деревянная лестница (24 фута в длину)
45–51	Мул (с седельными сумками)
52–59	Открытая яма (10×10×10 футов)
60–68	Зелье исцеления тяжелых ранений
69–75	Лодка с веслами (длина 12 футов)
76–83	Свиток малой силы с одним случайным заклинанием
84–90	Боевые псы, пара (параметры как у ездовых собак)
91–96	Окно (2×4 фута, глубиной до 2 футов)
97–100	Ручной таран

Нашивок одного типа может быть несколько. Вынутые из балахона предметы нельзя вернуть или заменить.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *изготовление;* **Стоимость:** 3 500 зм

БЕЗДОННАЯ СУМКА

Аура: среднее воплощение; **УЗ** 9

Категория: нет; **Цена:** см. ниже; **Вес:** см. ниже

ОПИСАНИЕ

Этот предмет выглядит как обычная матерчатая сумка размером примерно 2×4 фута. Однако *бездонная сумка* открывается во внепространственный карман, и внутри она больше, чем снаружи. Что бы ни было положено в сумку, она всегда весит одинаково.

Вес сумки, а также сколько вещей может в нее поместиться, зависит от ее типа, как указано в таблице ниже.

Сумка	Вес	Вмещаемый вес	Вмещаемый объем	Цена
Тип I	15 фунтов	250 фунтов	30 куб. футов	2 500 зм
Тип II	25 фунтов	500 фунтов	70 куб. футов	5 000 зм
Тип III	35 фунтов	1000 фунтов	150 куб. футов	7 400 зм
Тип IV	60 фунтов	1500 фунтов	250 куб. футов	10 000 зм

Если *бездонную сумку* переполнить или проткнуть острым предметом (изнутри или снаружи), она немедленно развалится, а ее содержимое пропадет навсегда. Если ее вывернуть, все содержимое из нее высыплется целым и невредимым — и ее надо будет вывернуть обратно, чтобы она заработала снова. Если в сумку поместить живое существо, то оно может там прожить 10 минут, после чего задохнется. Чтобы вынуть из *бездонной сумки* определенный предмет, надо применить сопутствующее действие, но если в сумке уже больше вещей, чем в обычном рюкзаке, то это потребует действия полного хода. Волшебные предметы не приносят владельцу пользу, пока они находятся в сумке.

Если поместить *бездонную сумку* в *карманную яму*, на этом месте образуется прорыв в Астрал — туда безвозвратно провалятся и сумка, и яма. Если поместить *карманную яму* в *бездонную сумку*, то откроются врата в Астрал: туда провалятся и сумка, и яма, и все существа в радиусе 10 футов от этого места, а *карманная яма* и *бездонная сумка* в процессе будут уничтожены.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *потайной сундук;* **Стоимость:** 1 250 зм (тип I), 2 500 зм (тип II), 3 700 зм (тип III), 5 000 зм (тип IV)

БЛАГОВОНИЯ МЕДИТАЦИИ

Аура: среднее очарование; **УЗ** 7

Категория: нет; **Цена:** 4 900 зм; **Вес:** 1 фунт

ОПИСАНИЕ

Этот брикет благовоний очень похож на обычный немагический, пока его не зажгут. После зажигания специфический аромат и дым жемчужного оттенка легко опознаются любым, кто пройдет проверку Колдовства со СЛ 15.

Когда сакральный заклинатель зажигает *благовония медитации* и проводит 8 часов в молитве и медитации рядом с ними, под действием удивительного аромата он подготавливает свои заклинания, словно при помощи черты Максимизированное заклинание. Все подготовленные таким образом заклинания сохраняют свой обычный круг (не требуя ячейки на 3 круга выше, как в случае применения метамагической черты). Каждый брикет благовоний горит 8 часов, а эффект от него сохраняется 24 часа.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, Максимизированное заклинание, *благословение;* **Стоимость:** 2 450 зм

БЛЕСК СЕРЕБРА

Аура: слабое превращение; **УЗ** 5

Категория: нет; **Цена:** 250 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Эту блестящую пасту можно нанести на оружие (основное действие). Оружие при этом получает свойства алхимического серебра

на 1 час, что заменяет любые текущие свойства его материала. Пузырек *блеска серебра* покрывает одно оружие ближнего боя или 20 шт. боеприпасов.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц; **Стоимость:** 125 зм

Браслет подмоги

Аура: сильное воплощение; **УЗ** 15

Категория: предплечья; **Цена:** 19 000 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

На этом серебряном браслете есть четыре подвески. Носящий браслет может связать каждую из подвесок с определенным знакомым ему персонажем (основное действие, эффект длится бесконечно, пока не будет выбран другой персонаж). Если взяться за подвеску и произнести имя связанного с ней персонажа, последний вызывается к сказавшему (основное действие) со всем своим снаряжением, если находится на том же плане. Вызываемый при этом знает, кто его зовет. *Браслет подмоги* действует только на тех, кто согласен прибыть. Снятые с браслета подвески бесполезны. Браслет, найденный с неполным набором подвесок, стоит на 25% дешевле за каждую отсутствующую подвеску.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *пристанище;* **Стоимость:** 9 500 зм

Брошь защиты от волшебных стрел

Аура: слабое преграждение; **УЗ** 1

Категория: шея; **Цена:** 1 500 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Эта серебряная или золотая брошь годится для застегивания плаща. Кроме этой бытовой функции, она может поглощать волшебные стрелы (заклинания и псевдозаклинания). Поглотив 101 пункт урона от волшебных стрел, она деформируется и становится бесполезной.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *щит;* **Стоимость:** 750 зм

Бусина силовой сферы

Аура: среднее разрушение; **УЗ** 10

Категория: нет; **Цена:** 3 000 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Эта маленькая черная бусина выглядит как тусклая жемчужина. Ее можно метнуть на расстояние до 60 футов без штрафов за дистанцию. Ударившись о что-либо твердое, бусина взрывается, нанося 5d6 силового урона всем существам в радиусе 10 футов.

Брошенная *бусина силовой сферы* работает как заклинание *силовая сфера* (проверка Реакции со СЛ 16 отменяет эффект) с радиусом 10 футов и длительностью 10 минут, окружая сияющей круглой сферой любое существо, помещающееся в нее, и сдерживая его там до конца времени действия заклинания. Этой силовой оболочке нельзя нанести урон ничем, кроме *скипетра отмены, скипетра отрицания,* заклинания *дезинтеграция* или прицельного *рассеивания магии.* От последних эффектов сфера разрушается, не нанося урона существу. Сквозь нее ничто не проходит ни наружу, ни внутрь, но находящийся внутри может нормально дышать. Как бы он ни бился, сфера эта неподвижна и игнорирует попытки сдвинуть ее с места как изнутри, так и снаружи. Бусина одноразовая, после взрыва она исчезает.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *силовая сфера;* **Стоимость:** 1 500 зм

Бутылка с дымом

Аура: слабое превращение; **УЗ** 3

Категория: нет; **Цена:** 5 400 зм; **Вес:** 1 фунт

ОПИСАНИЕ

Эта металлическая бутылка очень похожа на *бутылку с ифритом,* но она не производит ничего, кроме дыма. Если вынуть пробку, то за один раунд из нее выходит огромное количество дыма, перекрывающего поле зрения в радиусе 50 футов. Если оставить бутылку незакупоренной, дым продолжает продвигается дальше по 10 футов в раунд, пока не накроет все в радиусе 100 футов. Дым остается, пока *бутылку с дымом* не заткнут, для чего нужно произнести волшебное слово. Только тогда дым начинает рассеиваться по обычным правилам. Умеренный ветер (11+ миль в час) рассеивает его за 4 раунда, сильный (21+ миля в час) — за 1 раунд.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *пиротехника;* **Стоимость:** 2 700 зм

Бутылка с ифритом

Аура: сильное воплощение; **УЗ** 14

Категория: нет; **Цена:** 145 000 зм; **Вес:** 1 фунт

ОПИСАНИЕ

Этот предмет обычно сделан из латуни или бронзы и запечатан свинцовой пробкой с особым знаком. Периодически от пробки исходит тоненькая струйка горького дыма. Один раз в день эту бутылку можно открывать. Когда ее открывают, в клубах дыма появляется ифрит (см. *«Бестиарий»*). В 10% случаев (01–10 на d%) он безумен и немедленно после освобождения набрасывается на выпустивших его. Еще в 10% случаев (91–100) ифрит из бутылки исполняет три *желания.* В обоих этих вариантах ифрит

Межпространственные карманы

Ряд заклинаний и волшебных предметов использует особые пространства между планами. К таким заклинаниям и предметам относятся *фокус с веревкой, бездонная сумка, идеальный рюкзак* и *карманная яма.* Эти заклинания и волшебные предметы создают карманы реальности, не соотносящиеся с остальным пространством. Сами такие предметы и заклинания не функционируют в других межпространственных карманах. Если их туда поместить, они просто прекращают работать, пока их не вынут обратно. Например, если внести *бездонную сумку* в пространство, созданное *фокусом с веревкой,* содержимое сумки окажется недоступным, пока ее не вынесут из этого пространства. Исключение из этого правила — взаимодействие *бездонной сумки* и *карманной ямы,* которые при помещении друг в друга формируют прорыв в Астрал, как указано в их описаниях.

после этого исчезает навсегда, а бутылка становится немагической. В оставшихся 80% случаев (11–90) ифрит верно служит открывшему бутылку персонажу до 10 минут в день (или до своей смерти), выполняя его приказы. Каждый день, когда открывается бутылка, определяйте этот эффект случайным образом.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *потусторонний слуга;* **Стоимость:** 72 500 зм

БУТЫЛЬ БЕСКОНЕЧНОГО ВОЗДУХА

Аура: среднее превращение; **УЗ** 7

Категория: нет; **Цена:** 7 250 зм; **Вес:** 2 фунта

ОПИСАНИЕ

Это обычная на вид стеклянная бутылка с пробкой. В любой безвоздушной среде в этой бутылке всегда остается воздух, постоянно обновляющийся. Из бутылки его можно вдохнуть; ее можно даже передавать по кругу нескольким персонажам, которые таким образом могут дышать где угодно. Вдыхание воздуха из бутылки — основное действие, но после этого персонаж может действовать столько времени, на сколько он способен задерживать дыхание.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *дыхание под водой;* **Стоимость:** 3 625 зм

ВЕЕР ВЕТРА

Аура: слабое разрушение; **УЗ** 5

Категория: нет; **Цена:** 5 500 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Веер ветра выглядит как простой веер из дерева и папируса либо бумаги, которым обмахиваются в жару. Произнеся волшебное слово, существо при помощи этого веера вызывает *порыв ветра.* Один раз в день его можно применять безопасно; если делать это чаще, то с вероятностью 20% (каждое последующее применение в день увеличивает эту вероятность еще на 20%) веер рассыпается на бесполезные клочки.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *порыв ветра;* **Стоимость:** 2 750 зм

ВЕНЕЦ УБЕДИТЕЛЬНОСТИ

Аура: слабое превращение; **УЗ** 5

Категория: голова; **Цена:** 4500 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Этот серебряный головной обруч дает носящему бонус +3 (мастерство) к проверкам Харизмы.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *орлиное великолепие;* **Стоимость:** 2 250 зм

ВЕРЕВКА-ПУТАНКА

Аура: сильное превращение; **УЗ** 12

Категория: нет; **Цена:** 21 000 зм; **Вес:** 5 фунтов.

ОПИСАНИЕ

Веревка-путанка похожа на обычную пеньковую веревку длиной около 30 футов. По волшебному слову она бросается вперед на расстояние до 20 футов или вверх на расстояние до 10 футов, чтобы опутать жертву. Опутанное существо может вырваться, если успешно пройдет проверку Силы со СЛ 20 или Изворотливости со СЛ 20.

Веревка-путанка имеет КБ 22, 12 пунктов прочности, твердость 10 и СУ 5 / режущее. Она самовосстанавливается со скоростью 1 пункт в 5 минут, но если ее перерубить (сняв все 12 пунктов прочности), это ее уничтожает.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *оживить предметы, оживить веревку* или *опутывание;* **Стоимость:** 10 500 зм

ВЕРЕВКА СКАЛОЛАЗА

Аура: слабое превращение; **УЗ** 3

Категория: нет; **Цена:** 3 000 зм; **Вес:** 3 фунта

ОПИСАНИЕ

Веревка скалолаза имеет 60 футов в длину и довольно тонка, но выдерживает вес до 3 000 фунтов. По волшебному слову она может ползти вперед, вверх, вниз или в любом другом направлении со скоростью 10 футов в раунд и прочно привязаться к тому месту, на которое укажет ее владелец. Веревка может сама отвязываться и возвращаться таким же образом.

Веревке скалолаза можно приказать завязать или развязать узлы — при этом на ней появляются узлы с интервалом в 1 фут. От этого ее длина уменьшается до 50 футов, но с ее помощью СЛ проверок Лазания снижается на 10. Применяя магию веревки, персонаж должен держать ее за один из концов.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *оживить веревку;* **Стоимость:** 1 500 зм

ВМЕСТИТЕЛЬНАЯ КНИГА

Аура: среднее превращение; **УЗ** 7

Категория: нет; **Цена:** 12 500 зм; **Вес:** 1 фунт

ОПИСАНИЕ

Эта качественно переплетенная книга для заклинаний всегда небольшого размера, обычно не более 12 дюймов в высоту, 8 дюймов в ширину и 1 дюйма в толщину. Такие книги отличаются прочностью, они непроницаемы для воды, окованы железом и запираются на замок. Волшебник может записать во *вместительную книгу* до 1 000 страниц заклинаний, не выплачивая стоимость материалов за запись. Если такая книга выпадает среди случайных сокровищ, то она всегда пуста.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *тайная страница;* **Стоимость:** 6 250 зм

ВМЕСТИТЕЛЬНАЯ ПЕРЧАТКА

Аура: среднее превращение; **УЗ** 6

Категория: руки; **Цена:** 10 000 зм (одна перчатка); **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Носящий эту непарную кожаную перчатку может по волшебному слову заставить исчезнуть один предмет. Этот предмет не может весить более 20 фунтов, и персонаж должен быть способен держать его одной рукой. Находясь в волшебном пространстве

перчатки, предмет почти ничего не весит. Когда носящий перчатку щелкнет пальцами, предмет появится вновь. В перчатке одновременно может храниться только один предмет; помещение его туда и вынимание оттуда являются свободными действиями. Сам он при этом становится таким маленьким, что его нельзя разглядеть; время действия заклинаний на предмете при этом не замирает, а продолжает идти. Если магия перчатки подавляется или рассеивается, предмет из нее тут же вываливается. Считается, что вместительная перчатка занимает обе руки при расчете места под волшебные предметы и не сочетается с ношением иных предметов данной категории (даже непарных).

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *уменьшение предмета*; **Стоимость:** 5 000 зм

ВРАЖДЕБНОЕ ЗЕРКАЛО

Аура: сильная некромантия; **УЗ** 15

Категория: нет; **Цена:** 92 000 зм; **Вес:** 45 фунтов

ОПИСАНИЕ

Этот предмет похож на обычное зеркало высотой около 4 футов и шириной 3 фута. Его можно повесить на стену или положить на что-либо, после чего активировать волшебным словом (выключается оно тем же самым словом). Когда кто-то видит свое отражение в этом зеркале, то немедленно появляется его точный двойник и атакует свой оригинал. У двойника есть все способности и все снаряжение оригинала (включая магию). Когда либо оригинал, либо двойник гибнет, двойник со всеми своими вещами исчезает. Зеркало может сработать до 4 раз в день. Если зеркало уничтожить (твердость 1, 5 пунктов прочности), все двойники немедленно исчезают.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *клон*; **Стоимость:** 46 000 зм

ГЛАЗА ОБОЛЬСТИТЕЛЯ

Аура: среднее очарование; **УЗ** 7

Категория: глаза; **Цена:** 56 000 зм за пару; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Эти парные монокли с хрустальными линзами надеваются на глаза; носящий их может применять *приворот (гуманоид)*, просто встретившись со своей целью взглядом, но только один раз в раунд (испытание Воли со СЛ 16 отменяет). Монокли работают, только если их носить вместе.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, Повышенное заклинание, *приворот (гуманоид)*; **Стоимость:** 28 000 зм

ГЛАЗА ОРЛА

Аура: слабое прорицание; **УЗ** 3
Категория: глаза; **Цена:** 2 500 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Эти парные хрустальные монокли надеваются на глаза; носящий их получает +5 (мастерство) к проверкам Внимания. Если надеть только один монокль из пары, персонаж от головокружения оказывается в шоке на 1 раунд. Монокли работают, только если их носить вместе.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *ясновидение / яснослышание;* **Стоимость:** 1 250 зм

ГЛАЗА РОКА

Аура: средняя некромантия; **УЗ** 11
Категория: глаза; **Цена:** 25 000 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Эти парные хрустальные монокли надеваются на глаза; носящий их может применять эффект заклинания *погибель*, просто встретившись со своей целью взглядом (одна цель в раунд). На тех, кто просто смотрит на владельца моноклей, это не действует. Испытание Воли со СЛ 11 отменяет эффект погибели. Носящий монокли также получает постоянно действующий эффект *зрения некроманта*, а также один раз в неделю может применять ужас (испытание Воли со СЛ 16 ослабляет эффект) как атаку взглядом. Монокли работают, только если их носить вместе.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *погибель, зрение некроманта, ужас;* **Стоимость:** 12 500 зм

ГЛАЗАСТАЯ МАНТИЯ

Аура: среднее прорицание; **УЗ** 11
Категория: одежда; **Цена:** 120 000 зм; **Вес:** 1 фунт

ОПИСАНИЕ

Это одеяние выглядит вполне обычным, пока его не наденут. Носящий такую мантию может видеть во всех направлениях одновременно благодаря украшающим ее многочисленным волшебным изображениям глаз. Он также получает ночное зрение (120 футов). *Глазастая мантия* помогает видеть любых невидимых и эфирных существ на расстоянии до 120 футов и дает +10 (мастерство) к проверкам Внимания. Носящий ее сохраняет свой положительный модификатор Ловкости к КБ, даже если его застигли врасплох, и его нельзя взять в тиски. Но он не может отвести или закрыть глаза, когда подвергается действию атаки взглядом. Заклинания *свет* или *вечный свет*, наложенные прицельно на *глазастую мантию*, ослепляют ее на 1d3 минуты. Заклинание *дневной свет* ослепляет *глазастую мантию* на 2d4 минуты, и она перестает наделять владельца ночным зрением и другими преимуществами на это время.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *истинное зрение;* **Стоимость:** 60 000 зм

ГОРН ДОБРА И ЗЛА

Аура: среднее преграждение; **УЗ** 6
Категория: нет; **Цена:** 6 500 зм; **Вес:** 1 фунт

ОПИСАНИЕ

Эффект этого горна зависит от мировоззрения того, кто в него подул. Если персонаж не добрый и не злой, горн ничего особенного не делает. Если владелец вещицы добрый, то подув в горн, он получит эффект заклинания *магический круг против зла*. Если злой — то у него получается *магический круг против добра*. В любом случае эффект длится 1 час. Дуть в такой рог можно один раз в день.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *магический круг против добра, магический круг против зла;* **Стоимость:** 3 250 зм

ГОРН ТУМАНА

Аура: слабое воплощение; **УЗ** 3
Категория: нет; **Цена:** 2 000 зм; **Вес:** 1 фунт

ОПИСАНИЕ

Из этого небольшого горна можно выдувать облака тумана, похожие на эффект заклинания *непроглядного тумана*. Туман покрывает один квадрат 10×10 футов за раунд рядом с дующим в рог; его облако продвигается по 10 футов за раунд от точки появления, если только не наткнется по пути на что-нибудь вроде стены. Горн издает низкий звук, похожий на звучание морского туманного рога, и в конце каждого гудка этот звук резко понижается. Туман рассеивается через 3 минуты; умеренный ветер (11+ миль в час) развеивает его за 4 раунда, сильный (21 миля в час) — за 1 раунд.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *непроглядный туман;* **Стоимость:** 1 000 зм

ДВАРФИЙСКИЙ ПОЯС

Аура: сильное прорицание; **УЗ** 12
Категория: пояс; **Цена:** 14 900 зм; **Вес:** 1 фунт

ОПИСАНИЕ

Этот пояс дает носящему +4 (мастерство) к проверкам Харизмы и связанных с ней навыков при общении с дварфами; +2 к аналогичным проверкам при общенции с гномами и полурослики, а также –2 к аналогичным проверкам при общении с кем угодно другим. Носящий пояс может говорить, понимать и читать подварфийски. Если он не дварф, то у него появляется ночное зрение (60 футов), дварфийская особенность знание камня, +2 (усиление) к Выносливости и +2 (сопротивляемость) к испытаниям против яда, заклинаний и псевдозаклинаний.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *полиглот*, создатель должен быть дварфом; **Стоимость:** 7 450 зм

ДЕРЖАВА ШТОРМОВ

Аура: сильная смешанная; **УЗ** 18
Категория: нет; **Цена:** 48 000 зм; **Вес:** 6 фунтов

ОПИСАНИЕ

Эта держава представляет собой стеклянный шар 8 дюймов в диаметре. Держащий ее может менять погоду на любую, включая сверхъестественные бури и шторма. Один раз в день он может применять *управление погодой*, раз в месяц — *бурю возмездия*. Владелец державы постоянно защищен эффектом *защиты от непогоды*.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *буря возмездия, защита от непогоды, управление погодой;* **Стоимость:** 24 000 зм

ДРУИДИЧЕСКОЕ ОДЕЯНИЕ

Аура: среднее превращение; **УЗ** 10

Категория: одежда; **Цена:** 3 750 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Это легкое одеяние носится поверх обычной одежды или доспеха. Обычно друидическое одеяние зеленого цвета и расшито растительным либо анималистическим орнаментом. Если такое одеяние носит персонаж, имеющий способность природный облик, то он может применять эту способность один дополнительный раз в день.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *полиморф* или природный облик; **Стоимость:** 1 375 зм

ЕПАНЧА ВЕРЫ

Аура: сильное преграждение [добро]; **УЗ** 20

Категория: торс; **Цена:** 76 000 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Если носить это религиозное одеяние поверх обычной одежды, то оно дает носящему СУ 5 / зло.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *каменная кожа;* **Стоимость:** 38 000 зм

ЖЕЛЕЗНАЯ ФЛЯЖКА

Аура: сильное воплощение; **УЗ** 20

Категория: нет; **Цена:** 170 000 зм (пустая); **Вес:** 1 фунт

ОПИСАНИЕ

Эти редкие фляжки обычно украшены серебряными рунами и заткнуты латунными пробками с изображениями печатей и магических символов. Когда держащий такую фляжку произносит волшебное слово, он может загнать в нее существо, пришедшее с другого плана, если оно провалит испытание Воли со СЛ 19. Дистанция действия равна 60 футам. Во фляжку помещается только одно существо; открывание пробки его освобождает. Волшебное слово можно применять один раз в день. Если существо впоследствии выпустить, произнеся это слово, оно вынуждено служить выпустившему в течение 1 часа. Если при выпускании существа волшебное слово не сказать, то оно действует в соответствии со своими природными наклонностями (и чаще всего атакует существо с фляжкой в руках, если только у него нет веских причин этого не делать). Любая попытка вторично загнать то же существо во фляжку дает ему +2 к испытанию и делает его враждебным. В только что найденной фляжке может найтись одно из следующих существ:

d%	Содержимое	d%	Содержимое
01–50	Пусто	89	Демон (глабрезу)
51–54	Крупный элементаль воздуха	90	Демон (суккуб)
55–58	Невидимый охотник	91	Дьявол (осилут)
59–62	Крупный элементаль земли	92	Дьявол (барбазу)
63–66	Зорн	93	Дьявол (эриния)
67–70	Крупный элементаль огня	94	Дьявол (корнугон)
71–74	Саламандра	95	Агафион (аворал)
75–78	Крупный элементаль воды	96	Азата (гаэль)
79–82	Зилла	97	Архон (глашатай)
83–85	Йет-гончая	98	Ракшаса
86	Демон (теневой)	99	Демон (балор)
87	Демон (врак)	100	Дьявол (исчадие ада)
88	Демон (хезроу)		

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *ловушка для души;* **Стоимость:** 85 000 зм

ЖЕЛЕЗНЫЕ ОКОВЫ

Аура: сильное разрушение; **УЗ** 13

Категория: нет; **Цена:** 26 000 зм; **Вес:** 1 фунт

ОПИСАНИЕ

Этот волшебный предмет выглядит как ржавый железный шар диаметром 3 дюйма, окованный железными полосами.

Если произнести волшебное слово, бросить этот предмет в противника и попасть дистанционной атакой касанием, железный шар разворачивается и сковывает это существо железными полосами. Таким образом можно захватить и обездвижить одно существо крупного или меньшего размера, пока волшебное слово не произнесут еще раз, чтобы превратить оковы обратно в шар. Из оков можно вырваться (уничтожив их), если успешно пройти проверку Силы со СЛ 30, боевого маневра или Изворотливости (с такой же СЛ). *Железные оковы* можно применять один раз в день.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *хваткая рука;* **Стоимость:** 13 000 зм

ЖЕМЧУЖИНА МАГИЧЕСКОЙ СИЛЫ

Аура: сильное превращение; **УЗ** 17

Категория: нет; **Цена:** 1 000 зм (1), 4 000 зм (2), 9 000 зм (3), 16 000 зм (4), 25 000 зм (5), 36 000 зм (6), 49 000 зм (7), 64 000 зм (8), 81 000 зм (9), 70 000 зм (два заклинания); **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Эта обычная на вид жемчужина среднего размера является ценным подспорьем для любого заклинателя, подготавливающего чары (жреца, друида, следопыта, паладина или волшебника). Один раз в день она по волшебному слову позволяет владельцу вспомнить одно заклинание, которое он в тот день подготовил и применил. При этом заклинание снова оказывается у него подготовленным, словно он его не использовал. Круг заклинания должен соответствовать типу жемчужины. Бывают жемчужины, помогающие вспомнить одно заклинание определенного круга, с 1 по 9, и бывают жемчужины, позволяющие вспомнить два любых заклинания разных кругов, оба не выше 6.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, создатель должен быть способен применять заклинания соответствующего круга; **Стоимость:** 500 зм (1), 2000 зм (2), 4 500 зм (3), 8 000 зм (4), 12 500 зм (5), 18 000зм (6), 24 500 зм (7), 32 000 зм (8), 40 500 зм (9), 35 000 зм (два заклинания)

ЖЕМЧУЖИНА СИРЕН

Аура: среднее преграждение и превращение; **УЗ** 8
Категория: нет; **Цена:** 15 300 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Эта красивая жемчужина стоит не менее 1 000 зм даже без учета магии. Если крепко стиснуть ее в руке или прижать к груди, находясь в воде, то становится интуитивно понятно, как применять ее силы. Жемчужина позволяет своему владельцу дышать под водой, словно вокруг воздух. У него появляется скорость плавания 60, и он может беспрепятственно применять заклинания и действовать под водой.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *свобода движений, дыхание под водой;* **Стоимость:** 8 150 зм

ЖИЛЕТКА УШЛОСТИ

Аура: слабое воплощение и превращение; **УЗ** 4
Категория: торс; **Цена:** 5 200 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

В потайных карманах этой шелковой жилетки всегда есть набор волшебных отмычек, дающий +4 (мастерство) к проверкам Механики. Носящий эту жилетку получает +6 (мастерство) к проверкам Изворотливости.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *стук, масло;* **Стоимость:** 2 600 зм

ЗАЩИТНЫЙ СКАРАБЕЙ

Аура: сильное преграждение, некромантия; **УЗ** 18
Категория: шея; **Цена:** 38 000 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Этот предмет выглядит как серебряный медальон в форме скарабея. Если его подержать в течение 1 раунда, на его поверхности появляется надпись, по которой можно понять, что это защитный талисман. Скарабей дает владельцу УкМ 20. Он также может поглощать атаки, вытягивающие жизнь, смертельные эффекты и различные эффекты негативной энергии. Поглотив 12 таких атак, скарабей рассыпается в пыль.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *защита от смерти, устойчивость к магии;* **Стоимость:** 19 000 зм

ЗВЕЗДНАЯ МАНТИЯ

Аура: сильная смешанная; УЗ 15
Категория: одежда; **Цена:** 58 000 зм; **Вес:** 1 фунт

ОПИСАНИЕ

Это одеяние, обычно черное или темно-синее, расшито белыми или серебряными звездочками. У него есть три волшебных свойства.

- Его владелец может физически перемещаться на Астральный план со всем своим снаряжением.
- Он получает бонус +1 (удача) ко всем испытаниям.
- Он может применить до 6 вышитых на груди звездочек в качестве *+5 сюрикенов*. Мантия дает носящему ее умение пользоваться этим оружием. Каждый сюрикен после броска исчезает. Запас звездочек восполняется один раз в месяц.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *волшебная стрела, астральная проекция* или *планарный переход;* **Стоимость:** 29 000 зм

ЗВУЧНЫЙ РОГ

Аура: среднее разрушение; **УЗ** 7
Категория: нет; **Цена:** 20 000 зм; **Вес:** 1 фунт

ОПИСАНИЕ

В этот обычный в с виду рог можно просто трубить сколько угодно раз. Если же перед этим сказать волшебное слово, то рог наносит 5d6 урона от звука всем в 40-футовом конусе, оглушая их на 2d6 раундов (испытание Стойкости со СЛ 16 уменьшает урон вдвое и отменяет глухоту). Кристаллические существа и предметы получают 7d6 урона; предметы не проходят испытаний, если только их не держат или не носят при себе существа (испытание Стойкости со СЛ 16 отменяет эффект). Если применять магию звучного рога чаще одного раза в день, то с каждым применением есть вероятность 20% (суммируется), что он взорвется и нанесет 10d6 урона от звука тому, кто в него протрубил.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *вопль;* **Стоимость:** 10 000 зм

ЗВУЧНЫЙ РОГ, ВЫСШИЙ

Аура: сильное разрушение; **УЗ** 16
Категория: нет; **Цена:** 70 000 зм; **Вес:** 1 фунт

ОПИСАНИЕ

Этот рог работает так же, как обычный *звучный рог*, но наносит 10d6 урона звуком, повергает существ в шок на 1 раунд и оглушает их на 4d6 раундов (испытание Стойкости со СЛ 19 уменьшает урон вдвое, а также отменяет шок и глухоту). Кристаллические предметы получают 16d6 урона (в остальном — как от обычного звучного рога). Если применять высший звучный рог чаще одного раза в день, то с каждым применением также есть вероятность 20% (суммируется), что он взорвется.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *высший вопль;* **Стоимость:** 35 000 зм

ЗЕРКАЛО-ЛОВУШКА

Аура: сильное преграждение; **УЗ** 17
Категория: нет; **Цена:** 200 000 зм; **Вес:** 50 фунтов

ОПИСАНИЕ

Это хрустальное зеркало обычно размером 4 фута вставлено в оправу из металла или дерева. На оправе, как правило, изображены драконы, демоны, дьяволы, гении, наги и иные знаменитые волшебные существа. Его можно повесить на стену

или положить на что-либо, после чего включить волшебным словом (выключается оно тем же самым словом). В зеркале-ловушке есть 15 межпространственных «карманов». Любое существо, подошедшее к зеркалу на 30 футов или ближе и увидевшее свое отражение в нем, должно пройти испытание Воли со СЛ 23, и в случае провала зеркало втянет его в один из этих карманов. Не знающее природу зеркала существо всегда видит в нем свое отражение; если существо знает про эту опасность и пытается отвести взор, вероятность увидеть свое отражение равна 50% (работает как атака взглядом — см. правила атак взглядом в *«Бестиарии»*).

Пойманное зеркалом существо физически находится в зеркале. Размер не имеет значения, но на конструкции и нежить такая ловушка не действует, равно как и на неживые предметы и вещества. Снаряжение жертвы (включая одежду и все, что у нее в руках) остается вне зеркала. Если владелец зеркала знает правильное волшебное слово, он может вызвать в зеркале изображение любого пойманного существа и поговорить с беспомощным пленником. Еще одно волшебное слово освобождает пойманного; для каждого кармана в зеркале есть своя пара волшебных слов.

Если в зеркале не хватает места, одна из его прежних жертв (случайная) освобождается, а новая занимает ее место. Если зеркало уничтожить (твердость 1, 5 пунктов прочности), все его пленники немедленно освобождаются.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *заключение;* **Стоимость:** 100 000 зм

ИДЕАЛЬНЫЙ РЮКЗАК

Аура: среднее воплощение; **УЗ** 9

Категория: нет; **Цена:** 2 000 зм; **Вес:** 5 фунтов

ОПИСАНИЕ

Эта вещь кажется вполне обыкновенным качественно сделанным рюкзаком из отличной кожи, с латунными застежками и карабинами. У него есть два боковых кармана, с виду объемом примерно в кварту. На деле каждый из них работает как *бездонная сумка* — в него влезает до 2 кубических футов вещей или 20 фунтов веса. В центральный отсек рюкзака можно поместить до 8 кубических футов или 80 футов веса. Но даже когда рюкзак набит, он весит всего 5 фунтов.

В дополнение к этим полезным свойствам рюкзак обладает еще одной волшебной особенностью. Когда в него суют руку за каким-то предметом, этот предмет всегда оказывается наверху и владельцу никогда не приходится в нем рыться. Любой предмет можно достать (сопутствующее действие), не провоцируя внеочередных атак (в отличие от обычных правил по вынимание вещей из сумки).

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *потайной сундук;* **Стоимость:** 1 000 зм

ИСТОЧНИК БЕСКОНЕЧНОЙ ВОДЫ

Аура: среднее превращение; **УЗ** 9

Категория: нет; **Цена:** 9 000 зм; **Вес:** 2 фунта

ОПИСАНИЕ

Если снять крышку с этой фляжки и сказать волшебное слово, то оттуда начнет литься пресная либо соленая вода. Вид воды зависит от волшебного слова, отдельно указывается ее объем и скорость.

- «Струйка» — 1 галлон в раунд.
- «Фонтан» — струя длиной 5 футов, 5 галлонов в раунд.
- «Гейзер» — мощная струя шириной 1 фут и длиной 20 футов, 30 галлонов в раунд.

Струя гейзера имеет очень сильную отдачу, и держащему источник надо проходить проверку Силы со СЛ 12 каждый раунд, чтобы не упасть. Водный удар от струи гейзера наносит 1d4 урона любому попавшему под него существу. Гейзер действует только на одну цель в раунд, но держащий источник может перенаправлять струю, автоматически попадая ею: струя бьет постоянно, и перенацеливание не составляет проблемы. Существа огненного подтипа получают от гейзера 2d4 урона в раунд, а не 1d4. Чтобы остановить поток воды, надо снова произнести волшебное слово.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *власть над водой;* **Стоимость:** 4 500 зм

КАМЕННАЯ МАЗЬ

Аура: сильное преграждение и превращение; **УЗ** 13

Категория: нет; **Цена:** 4 000 зм за унцию; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

У этой мази есть два применения. Если унцию этого состава нанести на окаменевшее существо, оно возвращается в нормальное состояние, как под действием заклинания *превращение камня в плоть*. Если унцию мази нанести на кожу обычного, не превращенного в камень существа, она защищает его, как заклинание *каменная кожа*.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *превращение камня в плоть, каменная кожа;* **Стоимость:** 2 000 зм

КАМЕНЬ ТРЕВОГИ

Аура: слабое преграждение; **УЗ** 3

Категория: нет; **Цена:** 2 700 зм; **Вес:** 2 фунта

ОПИСАНИЕ

Этот каменный кубик, если произнести волшебное слово, прикрепляется к любому предмету. Если этого предмета впоследствии касается кто-либо не сказавший волшебного слова, то камень испускает истошный визг, который длится в течение часа и слышен за четверть мили (в отсутствие преград для звука).

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *сигнал тревоги;* **Стоимость:** 1 350 зм

КАМЕНЬ УДАЧИ

Аура: слабое разрушение; **УЗ** 5

Категория: нет; **Цена:** 20 000 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Этот маленький кусочек агата дает владельцу бонус +1 (удача) к испытаниям, проверкам навыков и характеристик.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *милость божества;* **Стоимость:** 10 000 зм

Камни иуна

Цвет и форма	Эффект	Цена
Хрустальное веретено	Поддерживает существо без воды и пищи	4 000 зм
Пыльно-розовый кристалл	+1 (интуитивный) к КБ	5 000 зм
Багровый шарик	+2 (усиление) к Ловкости	8 000 зм
Ярко-голубой шарик	+2 (усиление) к Мудрости	8 000 зм
Бледно-голубой ромбоид	+2 (усиление) к Силе	8 000 зм
Розовый ромбоид	+2 (усиление) к Выносливости	8 000 зм
Розово-зеленый шарик	+2 (усиление) к Харизме	8 000 зм
Красно-голубой шарик	+2 (усиление) к Интеллекту*	8 000 зм
Синий ромбоид	Бдительность (аналогично черте)	10 000 зм
Иридирующее веретено	Поддерживает существо без воздуха	18 000 зм
Лавандовый эллипсоид	Поглощает заклинания 4 круга или ниже**	20 000 зм
Жемчужно-белое веретено	Регенерация 1 ПЗ за 10 минут	20 000 зм
Бледно-зеленый кристалл	+1 (мастерство) к атакам, испытаниям, проверкам навыков и характеристик	30 000 зм
Оранжевый кристалл	+1 УЗ	30 000 зм
Пурпурный кристалл	Хранит заклинания с суммой кругов, равной 3, как *кольцо хранения чар*	36 000 зм
Зелено-лавандовый эллипсоид	Поглощает заклинания 8 круга или ниже***	40 000 зм

* С этим камнем связан один навык, как у *+2 тиары незаурядного интеллекта.*

** Поглотив заклинания с суммой кругов, равной 20, камень выгорает и становится серым и бесполезным.

*** Поглотив заклинания с суммой кругов, равной 50, камень выгорает и становится серым и бесполезным.

КАМНИ ИУНА

Аура: сильная, варьируется **УЗ** 12

Категория: нет; **Цена:** варьируется; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Эти кристаллы всегда висят в воздухе и работают, только пока находятся не дальше 3 футов от владельца. Когда персонаж впервые получает такой камень, его надо взять в руки и выпустить на орбиту в 1d3 футах вокруг своей головы. После этого камень можно с орбиты снять, только схватив его рукой или чем-то еще. Владелец камня может поймать его и спрятать сам (например, чтобы хранить безопасно, пока спит), но все это время он не будет получать от камня никаких преимуществ. *Камни иуна* имеют КБ 24, 10 пунктов прочности и твердость 5. Свойства камней сильно варьируются и зависят от их цвета и формы (см. таблицу).

Регенерация от жемчужно-белого камня иуна работает как от *кольца регенерации*. Она снимает только урон, полученный, пока персонаж применяет камень. Лавандовый и зелено-лавандовый камни работают как *скипетр поглощения*, но для поглощения ими заклинания владелец камня должен подготовить действие; кроме того, с помощью этих камней нельзя усиливать чары. Заклинания, хранящиеся в пурпурном камне, должны быть помещены туда заклинателем, но в дальнейшем могут использоваться кем угодно (см. *малое кольцо хранения чар*).

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, создатель должен быть 12-го уровня или выше; **Стоимость:** половина цены

КАРМАННАЯ ТВЕРДЫНЯ

Аура: сильное воплощение; **УЗ** 13

Категория: нет; **Цена:** 55 000 зм; **Вес:** 1 фунт

ОПИСАНИЕ

Этот маленький металлический кубик по волшебному слову превращается в башню 30 футов высотой, 20×20 футов в основании. По всем сторонам у нее бойницы, а на вершине — зубцы. Ее металлические стены уходят на 10 футов в землю, прочно удерживая башню на месте и не давая ей упасть. У этой твердыни есть маленькая дверца, открывающаяся только по приказу ее владельца — даже заклинание *стук* не позволяет ее открыть.

У адамантиновых стен *карманной твердыни* 100 пунктов прочности и твердость 20. Нанесенные твердыне повреждения можно починить только заклинаниями *желание* или *чудо*, которые снимают 50 урона. Сама твердыня возникает за 1 раунд, дверью в сторону владельца кубика; эта дверь открывается и закрывается по его приказу мгновенно. Оказавшиеся поблизости люди и иные существа (кроме владельца) могут быть задеты разрастающимся зданием. Все оказавшиеся в опасной зоне получают 10d10 урона (испытание Реакции со СЛ 19, ½ урона). Твердыня превращается обратно в кубик при произнесении второго волшебного слова, но только если она в этот момент пуста.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *великолепный особняк волшебника*; **Стоимость:** 27 500 зм

КАРМАННАЯ ЯМА

Аура: сильное воплощение; **УЗ** 12

Категория: нет; **Цена:** 20 000 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Карманная яма — это круглый кусок ткани, сделанный из паутины фазового паука, переплетенной с прядями самого Эфира и звездным светом. Ткань представляет собой переносной межпространственный карман. В полностью открытом виде у *карманной ямы* диаметр 6 футов, но ее можно сложить до размеров носового платка. Если расстелить ее на поверхности, ткань открывает вход в межпространственную яму глубиной 10 футов. Чтобы сложить яму обратно (изнутри или снаружи), достаточно подхватить ее за края и свести их. В любом случае

вход исчезает, а все, что было внутри, остается внутри и перемещается вместе с *карманной ямой*.

В яме ровно столько воздуха, сколько попало туда при последнем открывании. Его хватает одному среднему или двум небольшим существам на 10 минут. Ткань не становится тяжелее, даже если в яме много вещей. У каждой *карманной ямы* свой собственный внепространственный карман. Если поместить *бездонную сумку* в *карманную яму*, на этом месте образуется прорыв в Астрал — туда безвозвратно провалятся и сумка, и яма. Если положить *карманную яму* в *бездонную сумку*, то откроются врата в Астрал: туда провалятся и сумка, и яма, и все существа в радиусе 10 футов от этого места, а *карманная яма* и *бездонная сумка* будут в процессе уничтожены.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *планарный переход*; **Стоимость:** 10 000 зм

КНИГА ГОЛЕМА

Аура: варьируется; **УЗ** варьируется

Категория: нет; **Цена:** 12 000 зм (глиняный), 8 000 зм (мясной), 35 000 зм (железный), 22 000 зм (каменный), 44 000 зм (каменный голем-страж); **Вес:** 5 фунтов

ОПИСАНИЕ

Книга голема содержит советы, магические ритуалы и волшебную силу, с помощью которых персонаж может создать голема (см. «*Бестиарий*»). Инструкции из книги дают +5 (мастерство) к проверкам навыков при создании тела голема. В книге также есть все заклинания, требуемые для создания определенного вида голема, но их можно применять только для его создания и нельзя скопировать. Книга дает читателю черту Создание конструкций на время работы над големом и увеличивает его УЗ, но только для целей создания голема.

Заклинания в *книге голема* работают так же, как хранящиеся в предмете для активации заклинаний. Они пригодны только для создания голема. Стоимость книги не включает стоимость создания тела для голема. Когда работа над големом завершается, из книги исчезает весь текст, а сама она сгорает в языках пламени. Голем оживает, когда его посыпают пеплом от этой книги.

Книга глиняного голема: В этой книге читатель найдет следующие заклинания: *оживить предметы, благословение, божественное откровение, молебен* и *воскрешение*. Для создания глиняного голема УЗ применяющего книгу считается на 2 выше. Аура: среднее воплощение, прорицание, очарование и превращение; УЗ 11; Создание конструкций, у создателя должен быть УЗ 11, *оживить предметы, божественное откровение, молебен, воскрешение*.

Книга мясного голема: В этой книге читатель найдет следующие заклинания: *оживить мертвецов, бычья сила, гейс / миссия* и *ограниченное желание*. Для создания мясного голема УЗ применяющего книгу считается на 1 выше. Аура: среднее очарование, некромантия [зло] и превращение; УЗ 8; Создание конструкций, у создателя должен быть УЗ 8, *оживить мертвецов, бычья сила, гейс / миссия, ограниченное желание*.

Книга железного голема: В этой книге читатель найдет следующие заклинания: *смертельное облако, гейс / миссия, ограниченное желание* и *универсальный полиморф*. Для создания железного голема УЗ применяющего книгу считается на 4 выше. Аура: сильное воплощение, очарование и превращение; УЗ 16; Создание конструкций, у создателя должен быть УЗ 16, *смертельное облако, гейс / миссия, ограниченное желание, универсальный полиморф*.

Книга каменного голема: В этой книге читатель найдет следующие заклинания: *поле антимагии, гейс / миссия, ограниченное желание* и *символ шока*. Для создания каменного голема УЗ применяющего книгу считается на 3 выше. Аура: сильное преграждение и очарование; УЗ 14; Создание конструкций, у создателя должен быть УЗ 14, *поле антимагии, гейс / миссия, ограниченное желание, символ шока*.

Книга каменного голема-стража: В этой книге читатель найдет следующие заклинания: *поле антимагии, точный адрес, гейс / миссия, ограниченное желание, щит* и *символ шока*. Для создания каменного голема-стража УЗ применяющего книгу считается на 3 выше. Аура: сильное преграждение и очарование; УЗ 16; Создание конструкций, у создателя должен быть УЗ 16, *поле антимагии, точный адрес, гейс / миссия, ограниченное желание, щит, символ шока*.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание конструкций, создатель должен иметь УЗ не ниже требуемого, а также разные заклинания; **Стоимость:** 6 000 зм (глиняный), 4 000 зм (мясной), 17 500 зм (железный), 11 000 зм (каменный), 22 000 зм (каменный страж)

КОВЕР-САМОЛЕТ

Аура: среднее превращение; **УЗ** 10

Категория: нет; **Цена:** варьируется; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Этот ковер способен летать по воздуху, как под действием заклинания *дальний перелет*, но с неограниченной длительностью. Возможные размеры, грузоподъемность и скорость разных ковров-самолетов приведены в таблице ниже. У таких ковров обычно очень красивые и сложные узоры, а также всегда разные управляющие волшебные слова. Пока ковер на расстоянии слышимости, волшебное слово позволяет его поднять в воздух, даже если говорящий сам на нем не находится. Взлетевший ковер управляется устными командами.

Размер	Грузоподъемность	Скорость	Вес	Цена
5×5 футов	200 фунтов	40 футов	8 фунтов	20 000 зм
5×10 футов	400 фунтов	40 футов	10 фунтов	35 000 зм
10×10 футов	800 фунтов	40 футов	15 фунтов	60 000 зм

Ковер-самолет может нести двойной груз по сравнению с указанным, но тогда его скорость снижается до 30 футов. Он может зависать в воздухе, не проходя проверок Полета, а к прочим проверкам Полета у него бонус +5.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *дальний перелет*; **Стоимость:** 10 000 зм (5×5 футов), 17 500 зм (5×10 футов), 30 000 зм (10×10 футов)

КОЛОДА ИЛЛЮЗИЙ

Аура: средняя иллюзия; **УЗ** 6

Категория: нет; **Цена:** 800 зм; **Вес:** ½ фунта

Игральная карта	Карта Таро	Существа
Туз червей	IV. Император	Красный дракон
Король червей	Рыцарь мечей	Воин (человек, мужчина) и четыре охранника
Дама червей	Королева жезлов	Волшебник (человек, женщина)
Валет червей	Король жезлов	Друид (человек, мужчина)
Десятка червей	VII. Колесница	Облачный великан
Девятка червей	Паж жезлов	Эттин
Восьмерка червей	Туз чаш	Багбер
Двойка червей	Пятерка жезлов	Гоблин

Игральная карта	Карта Таро	Существа
Туз бубен	III. Императрица	Глабрезу (демон)
Король бубен	Двойка чаш	Волшебник (эльф, мужчина) и его ученица
Королева бубен	Королева мечей	Следопыт (полуэльф)
Валет бубен	XIV. Умеренность	Гарпия
Десятка бубен	Семерка жезлов	Варвар (полуорк, мужчина)
Девятка бубен	Четверка пентаклей	Огр-маг
Восьмерка бубен	Туз пентаклей	Гнолл
Двойка бубен	Шестерка пентаклей	Кобольд

Игральная карта	Карта Таро	Существа
Туз пик	II. Верховная Жрица	Лич
Король пик	Тройка жезлов	Три жреца (люди)
Дама пик	Четверка чаш	Медуза
Валет пик	Рыцарь пентаклей	Паладин (дварф, мужчина)
Десятка пик	Семерка мечей	Морозный великан
Девятка пик	Тройка мечей	Тролль
Восьмерка пик	Туз мечей	Хобгоблин
Двойка пик	Пятерка чаш	Гоблин

Игральная карта	Карта Таро	Существа
Туз треф	VIII. Сила	Железный голем
Король треф	Паж пентаклей	Три плута (полурослики)
Дама треф	Десятка чаш	Пикси
Валет треф	Девятка пентаклей	Бард (полуэльф)
Десятка треф	Девятка жезлов	Холмовой великан
Девятка треф	Король мечей	Огр
Восьмерка треф	Туз жезлов	Орк
Двойка треф	Пятерка чаш	Кобольд

Игральная карта	Карта Таро	Существа
Джокер (красный)	Двойка пентаклей	Иллюзия владельца колоды
Джокер (черный)	Двойка жезлов	Иллюзия владельца колоды, но противоположного пола

ОПИСАНИЕ

Этот набор карт обычно хранится в костяном, кожаном или деревянном футляре. Всего в колоде 34 карты.

Если случайным образом вытащить карту из колоды и бросить на землю, появляется *полноценный образ* какого-то существа и остается, пока его не рассеют. Иллюзорное существо не может отходить далее чем на 30 футов от места, куда упала карта, но в остальном оно двигается и действует, словно настоящее, и при этом подчиняется воле того, кто вытянул карту.

Когда иллюзию рассеивают, карта становится чистой и неволшебной. Если карту подобрать, иллюзия мгновенно пропадает. Иллюзорные существа, которые могут появиться из колоды, перечислены в таблице слева. Если вы моделируете колоду при помощи обычных игральных карт или карт Таро, то, вытащив карту, сверьтесь с первой или второй колонкой таблицы соответственно.

В колоде, выпавшей среди случайных сокровищ, чаще всего все карты на месте (11–100 на d%), но иногда (01–10) 1d20 из них не хватает. В таких случаях уменьшите цену колоды пропорционально.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *полноценный образ;* **Стоимость:** 4 050 зм

КОЛОДЕЦ МИРОВ

Аура: сильное воплощение; **УЗ** 17

Категория: нет; **Цена:** 82 000 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Этот странный предмет очень похож на *карманную яму.* Однако все положенное в него вываливается из мира, где вы находитесь, в иное место, выбираемое случайно, — в иной материальный мир, на другую планету или на иной план. Если этот колодец передвинуть, меняется и место, куда он ведет (также случайным образом).

Колодец миров можно подбирать и складывать, как *карманную яму.* Проход двусторонний, и с той стороны колодца предметы и существа могут приходить столь же легко.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *врата;* **Стоимость:** 41 000 зм

КОРМЯЩАЯ ЛОЖКА

Аура: слабое воплощение; **УЗ** 5

Категория: нет; **Цена:** 5 400 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Если этот непримечательный инструмент поместить в пустую емкость, она наполнится густой кашей. На вкус она напоминает теплый мокрый картон, но весьма питательна и способна насытить любое травоядное, всеядное или хищное существо. Ложка способна произвести в день достаточно каши, чтобы прокормить до четырех человек.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *создание еды и питья;* **Стоимость:** 2 700 зм

Кристалл истинного прозрения

Аура: среднее прорицание; **УЗ** 10

Категория: нет; **Цена:** 75 000 зм; **Вес:** —

Описание

Этот сложно ограненный и отполированный камень выглядит как простой крупный самоцвет. Если посмотреть сквозь него, то все вокруг видно, как при помощи заклинания *истинное зрение*. Этот кристалл можно применять до 30 минут в день, дробя на отрезки по 5 минут, необязательно подряд.

Создание

Требования: Создание волшебных вещиц, *истинное зрение;* **Стоимость:** 37 500 зм

Круглые врата

Аура: сильное воплощение; **УЗ** 17

Категория: нет; **Цена:** 40 000 зм; **Вес:** 1 фунт каждая часть

Описание

Эти железные кольца диаметром около 18 дюймов всегда делаются парами. Чтобы они работали, оба должны находиться на одном плане, не более чем в 100 милях друг от друга. Все, что вкладывается в одно кольцо, появляется из второго. Таким образом можно транспортировать до 100 фунтов груза в день. Предметы, которые частично просунули и тут же вытащили обратно, не считаются. Через кольца можно мгновенно перемещать послания, предметы и даже атаки. Например, можно просунуть в кольцо руку, чтобы ухватить предметы возле второго кольца или нанести сквозь кольцо удар. Персонаж также может просунуть в кольцо голову, чтобы оглядеться или направить сквозь такое кольцо заклинание. Небольшой персонаж может пролезть сквозь кольцо, пройдя проверку Изворотливости со СЛ 13; существа маленького, миниатюрного и крошечного размеров могут пролезать сквозь кольца без штрафов. У каждого кольца есть стороны входа и выхода; они помечены специальными символами.

Создание

Требования: Создание волшебных вещиц, *врата;* **Стоимость:** 20 000 зм

Крылатые сапоги

Аура: среднее превращение; **УЗ** 8

Категория: ноги; **Цена:** 16 000 зм; **Вес:** 1 фунт

Описание

Эти сапоги выглядят совершенно обыкновенными. По волшебному слову у них на подошвах вырастают крылья, позволяющие их обладателю летать, как под действием заклинания *полет* (с +4 к проверкам Полета). Летать таким образом можно три раза в день по 5 минут.

Создание

Требования: Создание волшебных вещиц, *полет;* **Стоимость:** 8 000 зм

Кубические врата

Аура: сильное воплощение; **УЗ** 13

Категория: нет; **Цена:** 164 000 зм; **Вес:** 2 фунта

Описание

Этот маленький кубик из сердолика — мощный волшебный предмет. Каждая из шести его граней связана с определенным планом или измерением, одним из которых всегда является Материальный план. Остальные пять выбирает создатель предмета в процессе работы над ним.

Если один раз нажать на грань, то открываются *врата* в случайное место соответствующего плана. Каждую минуту есть 10%-ная вероятность, что какой-то случайный обитатель того плана заглянет во врата в поисках пищи, развлечения или неприятностей. Второе нажатие на грань закрывает *врата*. Невозможно держать открытыми более одних таких врат одновременно.

Если быстро нажать на грань два раза, сделавший это и все находящиеся на соседних с ним клетках перемещаются в случайное место на соответствующем плане. Те, кто этого не желают, могут избежать перемещения, успешно пройдя испытание Воли со СЛ 23.

Создание

Требования: Создание волшебных вещиц, *планарный переход;* **Стоимость:** 82 000 зм

Куб защиты от холода

Аура: слабое преграждение; **УЗ** 5

Категория: нет; **Цена:** 27 000 зм; **Вес:** 2 фунта

Описание

Этот куб включается или выключается путем нажатия на одну из его граней. Когда куб включен, он создает вокруг владельца (или, если положить его на землю, вокруг себя) зону 10×10×10 футов, в которой температура всегда не менее 20 °С. Это поле поглощает любой урон холодом. Если поле поглотит более 50 пунктов урона холодом в 1 раунд (от одного или нескольких воздействий), оно выключается и не может быть включено вновь в течение 1 часа. Если в пределах 10 раундов куб поглотит более 100 пунктов урона холодом, он разрушится.

Создание

Требования: Создание волшебных вещиц, *защита от стихии;* **Стоимость:** 13 500 зм

Летающая метла

Аура: среднее превращение; **УЗ** 9

Категория: нет; **Цена:** 17 000 зм; **Вес:** 3 фунта

Описание

На этой метле можно перемещаться по воздуху, как под действием заклинания *дальний перелет* (с +4 к проверкам Полета), в течение до 9 часов в день (время дробится, как удобно владельцу метлы). Под весом до 200 фунтов метла летит со скоростью 40, под весом до 400 фунтов — со скоростью 30. Кроме того, метла способна путешествовать сама в любое место, названное владельцем, если тот внятно опишет, как это место выглядит и как его найти. По волшебному слову она может сама отлетать от владельца на расстояние до 300 ярдов. Без всадника ее скорость равна 40.

Создание

Требования: Создание волшебных вещиц, *дальний перелет, постоянство;* **Стоимость:** 8 500 зм

ЛИРА СТРОИТЕЛЯ

Аура: среднее превращение; **УЗ** 6
Категория: нет; **Цена:** 13 000 зм; **Вес:** 5 фунтов

ОПИСАНИЕ

Этот волшебный инструмент обычно сделан из золота и украшен множеством драгоценных камней. Если взять определенный аккорд, лира предотвращает любой урон, наносимый строениям (стенам, крышам, полу и так далее) в радиусе 300 футов. Это включает эффекты *звучного рога* и *дезинтеграции*, атаки стенобитными таранами и т. п. Такая защита длится 30 минут, и лиру можно применять таким образом один раз в день.

Лира также бывает полезна при строительстве. Один раз в неделю, играя на ней, можно волшебным образом строить здания, шахты, туннели и т. п. 30 минут игры на лире соответствуют трехдневной работе 100 человек. За каждый час игры после первого персонаж, играющий на лире, должен проходить проверку Исполнения (струнные) со СЛ 18. При провале он должен прекратить играть и не может больше применять лиру таким образом, пока не пройдет неделя.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *изготовление;* **Стоимость:** 6 500 зм

ЛИТАВРЫ ПАНИКИ

Аура: средняя некромантия; **УЗ** 7
Категория: нет; **Цена:** 30 000 зм; **Вес:** 10 фунтов пара

ОПИСАНИЕ

Эти литавры (металлические полусферы диаметром около полутора футов, на подставках) всегда применяются парами; выглядят они вполне обыкновенно. Если ударить в них, все существа в радиусе 120 футов (кроме находящихся в безопасной зоне радиусом 20 футов от литавр) оказываются под воздействием заклинания *ужас* (испытание Воли со СЛ 16 ослабляет). *Литавры паники* можно применять один раз в день.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *ужас;* **Стоимость:** 15 000 зм

ЛЮБОВНЫЙ ЭЛИКСИР

Аура: слабое очарование; **УЗ** 4
Категория: нет; **Цена:** 150 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Этот сладкий напиток заставляет выпившего влюбиться в первого, кого он после этого увидит. Эффект работает как *приворот (гуманоид)*, и выпивший должен быть гуманоидом среднего размера или меньше; испытание Воли со СЛ 14 отменяет эффект. Эффект сохраняется 1d3 часа.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *приворот (гуманоид);* **Стоимость:** 75 зм

МАЗЬ БЕЗВРЕМЕНЬЯ

Аура: слабое превращение; **УЗ** 3
Категория: нет; **Цена:** 150 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Если нанести эту мазь на любую материю, прежде бывшую живой, вроде древесины, бумаги или мертвого тела, она позволяет этому предмету лучше сохраниться. Каждый год времени для этой вещи считается за один день; предмет также получает +1 (сопротивляемость) ко всем испытаниям. Мазь не стирается, хотя ее можно убрать магически (например, рассеяв эффект). Одной склянки хватает на 8 предметов среднего или меньшего размера. Крупный предмет считается как два средних, огромный — как четыре средних.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *посмертный покой;* **Стоимость:** 75 зм

МАНТИЯ АРХИМАГА

Аура: сильная смешанная; **УЗ** 14
Категория: одежда; **Цена:** 75 000 зм; **Вес:** 1 фунт

ОПИСАНИЕ

Это обычное на вид одеяние может быть белым (01–45 на d%, доброе мировоззрение), серым (46–75, не доброе и не злое мировоззрение) или черным (76–100, злое мировоззрение). Большинству персонажей носить такую мантию бесполезно. Чтобы она действовала, надо совпадать с ней по мировоззрению и быть мистическим заклинателем. Для последних мантия имеет следующие свойства:

- +5 (броня) к КБ
- Устойчивость к магии 18
- +4 (сопротивляемость) ко всем испытаниям
- +2 (усиление) к проверкам УЗ для преодоления устойчивости к магии

Как указано выше, все *мантии архимагов* имеют определенное мировоззрение. Если белую мантию надевает злой персонаж, он немедленно получает три постоянных отрицательных уровня; то же происходит с добрым персонажем, надевшим черную мантию. Злой или добрый персонаж, надевший серую мантию, либо нейтральный персонаж, надевший белую или черную, получают два постоянных отрицательных уровня. Эти отрицательные уровни остаются, пока мантию не снимут (тогда они сразу пропадают), а до тех пор убрать их невозможно никакими средствами (включая заклинание *восстановление*).

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *поле антимагии, магический доспех* или *щит веры*, создатель должен иметь то же мировоззрение, что и мантия; **Стоимость:** 37 500 зм

МАСКА-ЧЕРЕП

Аура: сильная некромантия и превращение; **УЗ** 13
Категория: голова; **Цена:** 22 000 зм; **Вес:** 3 фунта

ОПИСАНИЕ

Это страшная маска делается из слоновой кости, меди или дерева и похожа на человеческий череп без нижней челюсти — так что низ лица носящего ее остается виден.

Один раз в день, если поносить маску в течение хотя бы 1 часа, ее можно отпустить, и она слетит с головы владельца. При этом она удаляется на расстояние до 50 футов от него и атакует

назначенную им цель. Маска наносит атаку касанием, пользуясь БМА владельца. При успехе противник должен пройти испытание Стойкости со СЛ 20 и в случае провала получить 130 урона, как если бы на него подействовал *палец смерти*. Даже при успешном прохождении испытания существо получает 3d6+13 урона. После атаки (успешной или нет) маска летит обратно к владельцу. Она имеет КБ 16, 10 пунктов прочности и твердость 6.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *оживить предметы*, *палец смерти*, *полет*; **Стоимость:** 11 000 зм

МЕДАЛЬОН ЧТЕНИЯ МЫСЛЕЙ

Аура: слабое прорицание; **УЗ** 5

Категория: шея; **Цена:** 12 000 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Это простой круглый медальон на цепочке, обычно сделанный из бронзы, меди или серебра. Он позволяет носящему читать чужие мысли, как при помощи заклинания *чтение мыслей*.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *чтение мыслей*; **Стоимость:** 6 000 зм

МЕХАНИЧЕСКИЙ КРАБ

Аура: сильное разрушение и превращение; **УЗ** 19

Категория: нет; **Цена:** 90 000 зм; **Вес:** 500 фунтов

ОПИСАНИЕ

С первого взгляда это устройство в выключенном состоянии похоже на большую закрытую железную бочку, в которую может поместиться пара существ среднего размера. Тщательный осмотр и успешная проверка Внимания со СЛ 20 позволяют обнаружить потайную ручку, открывающую люк. Внутри устройства есть 10 рычагов без маркировок и посадочные места для двоих существ среднего или небольшого размера. С помощью этих рычагов находящиеся внутри могут управлять передвижением и действиями аппарата.

Рычаг (1d10)	Функция рычага
1	Выпустить / втянуть ноги и хвост
2	Открыть / закрыть передний иллюминатор
3	Открыть / закрыть боковые иллюминаторы
4	Выпустить / втянуть клешни и усики
5	Клацнуть клешнями
6	Двигаться вперед / назад
7	Повернуть влево / вправо
8	Открыть / закрыть «глаза» со встроенным *вечным светом*
9	Всплыть / погрузиться (в воде)
10	Открыть / закрыть входной люк

Применение любого из рычагов — действие полного хода, и использовать любой из них можно только один раз в раунд. Однако поскольку в аппарате могут поместиться двое, они способны двигать это устройство и атаковать при помощи него в течение одного раунда. Аппарат способен работать в воде на глубине до 900 футов. В нем достаточно воздуха, чтобы команда из двух человек выжила в течение 1d4+1 часов (вдвое дольше, если внутри только один персонаж). Со всеми выпущенным ногами, хвостом и щупальцами аппарат этот похож на огромного краба.

У работающего *механического краба* следующие параметры: 200 ПЗ; твердость 15; Скорость 20 футов, Плавание 20 футов; КБ 20 (–1 за размер, +11 естественная броня); Атака 2 клешни +12 в ближнем бою (2d8); МБМ +14; ЗБМ 24.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *оживить предметы*, *вечный свет*, создатель должен иметь хотя бы 8 пунктов в навыке Знания (инженерное дело); **Стоимость:** 45 000 зм

МОЛИТВЕННЫЕ ЧЕТКИ

Аура: слабая, средняя или сильная (много школ); **УЗ** 1 (благословение), 5 (целителя), 7 (сокрушения), 9 (кармы), 11 (путешествия с ветром), 17 (призыва)

Категория: нет; **Цена:** 9 600 зм (малые), 45 800 зм (простые), 95 800 зм (великие); **Вес:** ½ фунта

ОПИСАНИЕ

Этот предмет выглядит как обычные четки, пока его владелец не применит сакральное заклинание, нося их при себе. В этот момент он мгновенно узнает, какими свойствами наделены бусины этих четок и как их применять. В каждых четках есть две или более особых бусины, наделенные волшебными свойствами из приведенного ниже списка.

Тип бусины	Свойство бусины
Бусина благословения	Носящий может применить заклинание *благословение*.
Бусина целителя	Носящий может применить, на выбор, заклинание *исцеление тяжелых ранений*, *снятие слепоты / глухоты* или *исцеление от болезней*.
Бусина кармы	Носящий может в течение 10 минут применять заклинания с УЗ на 4 выше максимально доступного ему.
Бусина сокрушения	Носящий может применить заклинание *молот хаоса*, *священный гнев*, *десница закона* или *нечестивая погибель* (испытание Воли со СЛ 17 ослабляет).
Бусина призыва	Призывает могущественное существо с соответствующим мировоззрением с одного из Внешних планов (ангела, дьявола и т. д.), которое помогает владельцу четок в течение 1 дня. Если персонаж злоупотребляет призывом божественного посланника для низменных целей, то божество в наказание как минимум отбирает у персонажа все снаряжение и накладывает на него *гейс*.
Бусина путешествия с ветром	Владелец бусины может творить *путешествие с ветром*.

На малых *молитвенных четках* есть *бусина благословения* и *бусина целителя*. На простых *молитвенных четках* есть *бусина целителя*, *бусина кармы* и *бусина сокрушения*. На великих *молитвенных четках* есть *бусина целителя*, *бусина кармы*, *бусина призыва* и *бусина путешествия с ветром*.

Каждую такую бусину можно применять один раз в день, за исключением *бусины призыва*, которая является одноразовой и затем перестает быть магической. *Бусины благословения, сокрушения* и *путешествия с ветром* считаются предметами для активации заклинаний, *бусины кармы* и *призыва* работают у любого персонажа, способного применять сакральные заклинания. *Молитвенные четки* необязательно надевать, их достаточно иметь при себе.

Если особую бусину снять с четок, она теряет силу. Если на молитвенных четках не хватает бусин, их цена понижается в зависимости от недостающих бусин: *бусина благословения* –600 зм, *бусина целителя* –9 000 зм, *бусина кармы* –20 000 зм, *бусина сокрушения* –16 800 зм, *бусина призыва* –20 000 зм, *бусина путешествия с ветром* –46 800 зм.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц и одно из следующих заклинаний на каждую волшебную бусину соответствующего типа: *благословение* (благословения); *исцеление тяжелых ранений, снятие слепоты / глухоты или исцеление от болезней* (целителя); *праведная мощь* (кармы); *врата* (призыва); *молот хаоса, священный гнев, гнев закона* или *нечестивая погибель* (сокрушения); *путешествие с ветром* (путешествия с ветром); **Стоимость:** 4 800 зм (малые), 22 900 зм (простые), 47 900 зм (великие)

МОНАШЕСКИЙ БАЛАХОН

Аура: среднее превращение; **УЗ** 10

Категория: одежда; **Цена:** 13 000 зм; **Вес:** 1 фунт

ОПИСАНИЕ

Этот простой коричневый балахон значительно усиливает персонажа в бою без оружия. Если у него есть уровни монаха, его КБ и урон без оружия становится как у монаха на 5 уровней выше. Если у него есть черта Шокирующий кулак, то он получает возможность применять ее дополнительный раз в день. Если он не монах, то получает КБ и наносит урон без оружия как монах 5 уровня (но не добавляет свой модификатор Мудрости к КБ).

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *праведная мощь* или *трансформация;* **Стоимость:** 6 500 зм

НАКИДКА УСТОЙЧИВОСТИ К МАГИИ

Аура: среднее преграждение; **УЗ** 9

Категория: торс; Цена: 90 000 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Эта накидка носится поверх обычной одежды или доспехов. Она дает УкМ 21.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *устойчивость к магии;* **Стоимость:** 45 000 зм

НАРУЧИ ЗАЩИТЫ

Аура: среднее воплощение; **УЗ** 7

Категория: предплечья; **Цена:** 1 000 зм (+1), 4 000 зм (+2), 9 000 зм (+3), 16 000 зм (+4), 25 000 зм (+5), 36 000 зм (+6), 49 000 зм (+7), 64 000 зм (+8); **Вес:** 1 фунт

ОПИСАНИЕ

Эти наручи могут быть короткими и прикрывать лишь предплечья, а могут защищать всю руку. Они окружают носящего невидимым, но осязаемым полем силы, давая ему от +1 до +8 (броня) к КБ, как если бы на нем был доспех. Наручи работают, только если их носить парой.

Наручи защиты также могут иметь особые свойства доспеха — см. список в таблице «Свойства доспехов» на стр. 495. Для определения цены наручей эти свойства обычно считаются как соответствующее количество пунктов бонуса брони, но на КБ они не влияют. Суммарный бонус (бонус брони плюс пункты за свойства) *наручей защиты* не может быть выше +8. У наручей должен быть бонус усиления +1 или выше, чтобы они могли иметь особые свойства доспеха. К ним нельзя добавлять свойства доспеха, увеличивающие цену напрямую в зм. Бонусы от *наручей защиты* и обычных доспехов не складываются. Если у существа появляется более высокий бонус брони из любого другого источника, его *наручи защиты* перестают работать и не дают ни повышения КБ, ни особых свойств. Если, напротив, бонус брони от *наручей защиты выше*, то работать перестает альтернативный источник.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *магический доспех*, УЗ создателя должен быть хотя бы вдвое выше, чем бонус наручей, а также любые требования прочих свойств доспеха; **Стоимость:** 500 зм (+1), 2 000 зм (+2), 4 500 зм (+3), 8 000 зм (+4), 12 500 зм (+5), 18 000 зм (+6), 24 500 зм (+7), 32 000 зм (+8)

НАРУЧИ СТРЕЛКА, ВЕЛИКИЕ

Аура: среднее превращение; **УЗ** 8

Категория: предплечья; **Цена:** 25 000 зм; **Вес:** 1 фунт

ОПИСАНИЕ

Эти обычные на вид защитные наручи позволяют носящему их применять любой лук, как если бы он умел им пользоваться. Если он и так это умеет, то получает +2 (мастерство) к атакам и +1 (мастерство) к урону при стрельбе из этого лука. Наручи работают, только если их носить парой.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, Создание волшебного оружия и доспехов, создатель должен уметь обращаться с длинным или коротким луком; **Стоимость:** 12 500 зм

НАРУЧИ СТРЕЛКА, МАЛЫЕ

Аура: слабое превращение; **УЗ** 4

Категория: предплечья; **Цена:** 5 000 зм; **Вес:** 1 фунт

ОПИСАНИЕ

Эти наручи работают так же, как *великие наручи стрелка*, но дают только +1 (мастерство) к атакам и не увеличивают урона.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, Создание волшебного оружия и доспехов, создатель должен уметь обращаться с длинным или коротким луком; **Стоимость:** 2 500 зм

НОЖНЫ ОСТРЫХ ЛЕЗВИЙ

Аура: слабое превращение; **УЗ** 5

Категория: нет; **Цена:** 16 000 зм; **Вес:** 1 фунт

Друидическое одеяние

Хрустальный шар

Защитный скарабей

Зеркало-ловушка

Чудесные крылья

Благовония медитации

Маска-череп

Шлем телепатии

ОПИСАНИЕ

Эти ножны могут увеличиваться или уменьшаться так, чтобы подойти любому ножу, кинжалу, мечу и иному клинку, включая двуручный меч. До трех раз день эти ножны по волшебному слову накладывают заклинание *острое лезвие* на любой находящийся в них клинок.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *острое лезвие;* **Стоимость:** 8 000 зм

НОЧНЫЕ ОЧКИ

Аура: слабое превращение; **УЗ** 3

Категория: глаза; **Цена:** 12 000 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Линзы этих очков сделаны из темного хрусталя и кажутся непрозрачными. Если их надеть, то они позволяют нормально видеть, а также дают ночное зрение (60 футов). Очки работают, только когда обе их линзы на месте.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *ночное зрение;* **Стоимость:** 6 000 зм

ОБЕРЕГ ПРОТИВ БОЛЕЗНЕЙ

Аура: слабое воплощение; **УЗ** 5

Категория: шея; **Цена:** 7 500 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Носящий этот голубой камень на серебряной цепочке невосприимчив ко всем болезням, включая сверхъестественные.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *исцеление от болезней;* **Стоимость:** 3 750 зм

ОБЕРЕГ ПРОТИВ КРОВОТЕЧЕНИЙ

Аура: среднее воплощение; **УЗ** 10

Категория: шея; **Цена:** 15 000 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Этот ярко-красный камень на золотой цепочке носят на шее.

Его владелец автоматически стабилизируется, если число его ПЗ падает ниже нуля (но не настолько, чтобы его убить).

Оберег удваивает скорость лечения владельца, а также способствует заживлению ранений, которые обычно не заживают.

Носящий оберег не получает урон ПЗ от кровотечения, но он все же получает урон от кровотечений, наносящих урон характеристикам или вызывающих постоянную потерю их пунктов.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *излечение;* **Стоимость:** 7 500 зм

Ожерелье взрывчатых бусин

Ожерелье	10d6	9d6	8d6	7d6	6d6	5d6	4d6	3d6	2d6	Цена
Тип I	—	—	—	—	—	1	—	2	—	1 650 зм
Тип II	—	—	—	—	1	—	2	—	2	2 700 зм
Тип III	—	—	—	1	—	2	—	4	—	4 350 зм
Тип IV	—	—	1	—	2	—	2	—	4	5 400 зм
Тип V	—	1	—	2	—	2	—	2	—	5 850 зм
Тип VI	1	—	2	—	2	—	4	—	—	8 100 зм
Тип VII	1	2	—	2	—	2	—	2	—	8 700 зм

ОБЕРЕГ ПРОТИВ ЯДА

Аура: слабое воплощение; **УЗ** 5

Категория: шея; **Цена:** 27 000 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Этот черный камень с бриллиантовой огранкой носят на шее на тонкой серебряной цепочке. Носящий становится невосприимчив к яду, но любые яды, уже действовавшие в момент надевания оберега, продолжают оказывать эффект.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *нейтрализация яда;* **Стоимость:** 13 500 зм

ОБЪЕМИСТЫЙ КОЛЧАН

Аура: среднее воплощение; **УЗ** 9

Категория: нет; **Цена:** 1 800 зм; **Вес:** 2 фунта

ОПИСАНИЕ

Этот колчан выглядит вполне обычным и способен содержать до 20 стрел. У него есть три отдельных отсека, и в каждом — внепространственный карман, гораздо более вместительный, чем кажется.

Первый отсек, самый маленький, вмещает до 60 предметов размером примерно со стрелу.

Второй, чуть побольше, вмещает до 18 предметов размером примерно с пилум.

Третий, самый глубокий, вмещает до 6 предметов, по размеру и форме похожих на лук (копья, посохи и т. п.).

Положенные в колчан вещи владелец может достать очень быстро, как из обычного колчана или ножен. *Объемистый колчан* весит одинаково, сколько бы предметов в нем ни было.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *потайной сундук;* **Стоимость:** 900 зм

ОДЕЯНИЕ КОСТЕЙ

Аура: средняя некромантия (зло); **УЗ** 6

Категория: одежда; **Цена:** 2 400 зм; **Вес:** 1 фунт

ОПИСАНИЕ

Этот зловещий предмет служит своего рода *балахоном тысячи мелочей* для некромантов. Он похож на обычный мешковатый балахон, но надевший (и только он) видит, что одеяние расшито изображениями нежити. Он может различать этих существ и вынимать их из одеяния, по одному в раунд. Вынутые существа становятся настоящей нежитью (см. список ниже). Изначально нежить неподконтрольна владельцу одеяния, но ее можно брать под управление, изгонять или уничтожать по обычным правилам. Только что созданное *одеяние костей* всегда включает по два изображения каждого из следующих видов нежити (см. *«Бестиарий»*):

- Скелет человека
- Скелет волка
- Скелет тяжелой лошади
- Быстрый зомби-гоблин
- Зомби-человек
- Чумной зомби-огр

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *оживить мертвецов;* **Стоимость:** 1 200 зм

ОЖЕРЕЛЬЕ ВЗРЫВЧАТЫХ БУСИН

Аура: среднее разрушение; **УЗ** 10

Категория: шея (но не занимает место предмета соответствующей категории); **Цена:** 1 650 зм (тип I), 2 700 зм (тип II), 4 350 зм (тип III), 5 400 зм (тип IV), 5 850 зм (тип V), 8 100 зм (тип VI), 8 700 зм (тип VII); **Вес:** 1 фунт

ОПИСАНИЕ

Этот предмет выглядит как нить бусин, зачастую скрепленная концами, как ожерелье. Она не занимает места магического ожерелья и не мешает надеть другое. Пока персонаж держит его в руках, он видит настоящий облик ожерелья — золотую цепочку, с которой свисает ряд золотых шариков. Владелец ожерелья может сорвать и метнуть такой шарик на расстояние до 70 футов. Долетев, шарик взрывается, как заклинание *огненный шар* (испытание Реакции со СЛ 14, ½ урона). Шарики бывают разной силы и наносят от 2d6 до 10d6 урона от огня. Цена шарика равна 150 зм за каждый d6 наносимого им урона.

Ожерелья взрывчатых бусин бывают разных типов и состоят из комбинации бусин разной силы. Некоторые распространенные сочетания, обозначенные как типы от I до VII, приведены в таблице выше.

Если это ожерелье носит на себе или при себе персонаж, который провалил испытание против магического огня, ожерелье тоже должно пройти испытание (с модификатором +7). При провале все оставшиеся бусины детонируют одновременно, что нередко сжигает их владельца в пепел.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *огненный шар;* **Стоимость:** 825 зм (тип I), 1 350 зм (тип II), 2 175 зм (тип III), 2 700 зм (тип IV), 2 925 зм (тип V), 4 050 зм (тип VI), 4 350 зм (тип VII)

ОЖЕРЕЛЬЕ СВОБОДНОГО ДЫХАНИЯ

Аура: среднее превращение; **УЗ** 7
Категория: шея; **Цена:** 9 000 зм; **Вес:** 1 фунт

ОПИСАНИЕ

Это ожерелье представляет собой платиновый медальон на тяжелой цепочке. Его магия окутывает носящего свежим воздухом, делая его невосприимчивым к опасным газам и испарениям (вроде *смертельного облака*, *смрадного облака* или любых вдыхаемых ядов) и позволяя ему дышать даже под водой и в вакууме.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *иной облик;* **Стоимость:** 4 500 зм

ОПАЛЯЮЩАЯ КОРОНА, МАЛАЯ

Аура: среднее разрушение; **УЗ** 6
Категория: голова; **Цена:** 6 480 зм; **Вес:** 1 фунт

ОПИСАНИЕ

Один раз в день по волшебному слову эта простая золотая корона испускает *палящий свет* (3d8 урона).

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *палящий свет;* **Стоимость:** 3 240 зм

ОПАЛЯЮЩАЯ КОРОНА, ВЕЛИКАЯ

Аура: сильное разрушение; **УЗ** 17
Категория: голова; **Цена:** 23 760 зм; **Вес:** 1 фунт

ОПИСАНИЕ

Один раз в день по волшебному слову эта вычурная золотая корона испускает *палящий свет* (максимизированные 5d8 урона, т. е. 40 урона).

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, Максимизированное заклинание, *палящий свет;* **Стоимость:** 11 880 зм

ОТВЛЕКАЮЩИЙ КОЛОКОЛЬЧИК

Аура: среднее разрушение; **УЗ** 7
Категория: нет; **Цена:** 16 800 зм; **Вес:** 1 фунт

ОПИСАНИЕ

Применять этот колокольчик можно один раз в 10 минут, а его отзвуки слышны каждый раз по 3 минуты.

Пока слышны отзвуки, в радиусе 30 футов от колокольчика невозможно применять заклинания со словесными компонентами, не пройдя предварительно проверку концентрации (СЛ 15 + уровень заклинания).

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *вопль;* **Стоимость:** 8 400 зм

ОТПИРАЮЩИЙ КОЛОКОЛЬЧИК

Аура: среднее превращение; **УЗ** 11
Категория: нет; **Цена:** 3 000 зм; **Вес:** 1 фунт

ОПИСАНИЕ

Отпирающий колокольчик представляет собой звонкую полую мифральную трубочку длиной 1 фут. Если по ней ударить, то звон заставит открыться замки, крышки, вентили, двери и врата. Этот колокольчик действует на обычные запоры, наручники, цепи и цепочки, задвижки и т. д. Он автоматически рассеивает заклинания *волшебный засов* и *мистический замок* (последний — если его УЗ ниже 15). Трубку надо специально направить на открываемый предмет, и звонящий должен его видеть и знать о нем. Звонящий в колокольчик может проходить проверки УЗ против замков и запоров, используя УЗ своего инструмента (равный 11). СЛ проверки равна СЛ проверки Механики для открытия замка. Каждое применение колокольчика открывает только один запор, засов и т. п. Например, если на сундуке есть цепочка, навесной замок, врезной замок и *мистический замок*, требуется четыре успешных применения *отпирающего колокольчика*, чтобы его открыть. В зоне действия заклинания *тишина* колокольчик не работает. У нового колокольчика 10 зарядов; когда они кончаются, он трескается и становится бесполезен.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *стук;* **Стоимость:** 1 500 зм

ОЧКИ МЕЛКИХ ДЕТАЛЕЙ

Аура: слабое прорицание; **УЗ** 3
Категория: глаза; **Цена:** 2 500 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Линзы этих очков сделаны из особого хрусталя. Если их надеть, то носящий начинает видеть гораздо лучше обычного на близких расстояниях — до 1 фута. Он получает +5 (мастерство) к Механике. Очки работают, только когда обе их линзы на месте.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *истинное зрение;* **Стоимость:** 1 250 зм

ПАУЧЬИ ТУФЛИ

Аура: слабое превращение; **УЗ** 4
Категория: ноги; **Цена:** 4 800 зм; **Вес:** ½ фунта

ОПИСАНИЕ

Эта пара туфель позволяет двигаться по вертикальным поверхностям и даже по потолкам, причем без помощи рук. Носящий их получает скорость лазания 20. На особенно скользких поверхностях — ледяных или смазанных жиром либо маслом — *паучьи туфли* не работают. Их можно применять по 10 минут в день, разделив это время по выбору носящего, но не менее 1 минуты подряд.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *паучьи лапы;* **Стоимость:** 2 400 зм

ПЕРЕЛИВЧАТАЯ МАНТИЯ

Аура: средняя иллюзия; **УЗ** 11
Категория: одежда; **Цена:** 27 000 зм; **Вес:** 1 фунт

ОПИСАНИЕ

Носящий такую мантию может пускать по ней цветные узоры, светящиеся радугами и струящиеся сверху вниз. Это многоцветье вводит в ступор тех, кто находится рядом с ним, маскирует его самого и освещает все вокруг. После произнесения волшебного слова цвета начинают струиться через 1 полный раунд. Они действуют как атака взглядом по всем существам в радиусе 30 футов. Увидевшие эти узоры оказываются в ступоре на

1d4+1 раунд (испытание Воли со СЛ 16 отменяет). Это эффект типа узор, действующий на разум.

Каждый раунд, пока продолжается сияние, носящего мантию становится все труднее разглядеть. В начале вероятность промаха по нему равна 10%, и она увеличивается на 10% каждый раунд до 50% (когда персонаж становится практически невидим).

Мантия постоянно освещает все в радиусе 30 футов.

Этот эффект можно применять не более 10 раундов в день.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *расплывчатость, радужный узор;* **Стоимость:** 13 500 зм

ПЕРЧАТКИ ЛОВЦА СТРЕЛ

Аура: слабое прегражение; **УЗ** 3

Категория: руки; **Цена:** 4 000 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Эти перчатки при ношении сливаются с руками и становятся почти невидимыми. Дважды в день носящий их может действовать, как если бы у него была черта Ловля стрел (см. главу 5), даже если он не соответствует требованиям этой черты. Перчатки работают, только если их носить вместе, и хотя бы одна рука должна быть при этом свободна, чтобы ловить стрелы.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *щит;* **Стоимость:** 2 000 зм

ПЕРЧАТКИ ПЛАВАНИЯ И ЛАЗАНИЯ

Аура: слабое превращение; **УЗ** 5

Категория: руки; **Цена:** 6 250 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Эти тонкие перчатки дают +5 к проверкам Плавания и Лазания. Они работают, только если их носить вместе.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *бычья сила, кошачья грация;* **Стоимость:** 3 125 зм

ПЛАНАРНЫЙ АМУЛЕТ

Аура: сильное воплощение; **УЗ** 15

Категория: шея; **Цена:** 120 000 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Этот черный круглый амулет при ближайшем рассмотрении выглядит как клубящийся вихрь темных цветов. С его помощью носящий может применять заклинание *планарный переход*. Пользоваться таким предметом довольно сложно. Владелец должен пройти проверку Интеллекта со СЛ 15, чтобы с помощью амулета переместиться именно на желаемый план и в желаемое место. При провале он со всеми спутниками либо попадает на нужный план, но в случайное место (01–60 на d%), либо на случайный другой план (61–100).

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *планарный переход;* **Стоимость:** 60 000 зм

ПЛАЩ ЛЕТУЧЕЙ МЫШИ

Аура: среднее превращение; **УЗ** 7

Категория: плечи; **Цена:** 26 000 зм; **Вес:** 1 фунт

ОПИСАНИЕ

Этот плащ, сделанный из темно-коричневой или черной ткани, дает носящему +5 (мастерство) к проверкам Скрытности, а также способность висеть на потолке вверх ногами, подобно летучей мыши.

Взявшись за края плаща, его владелец может применять *полет* (аналогично действию заклинания, с +7 к проверкам Полета). При желании он может превратиться в обычную летучую мышь (как под действием заклинания *облик зверя III*) и летать уже в этом облике. Все вещи, которые он носит на себе или при себе, превращаются вместе с ним. Летать — просто так или летучей мышью — владелец плаща может только в темноте (либо ночью, либо в подземельях , где почти нет света) и не более 7 минут за перелет. После каждого перелета плащ больше не дает способности летать в течение такого же времени.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *облик зверя III, полет;* **Стоимость:** 13 000 зм

ПЛАЩ МАРЕВА, ВЕЛИКИЙ

Аура: средняя иллюзия; **УЗ** 7

Категория: плечи; **Цена:** 50 000 зм; **Вес:** 1 фунт

ОПИСАНИЕ

Этот предмет похож на обычный плащ, но по волшебному слову он способен искажать световые волны вокруг себя. Это работает как заклинание *марево* и длится до 15 раундов в день. Владелец плаща может дробить это время как угодно.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, Длительное заклинание, *марево;* **Стоимость:** 25 000 зм

ПЛАЩ МАРЕВА, МАЛЫЙ

Аура: слабая иллюзия; **УЗ** 3

Категория: плечи; **Цена:** 24 000 зм; **Вес:** 1 фунт

ОПИСАНИЕ

Этот предмет похож на обычный плащ, но по волшебному слову он способен искажать световые волны вокруг себя. Это работает как заклинание *расплывчатость*, давая вероятность промаха 20% по персонажу в плаще. Работает плащ постоянно.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *расплывчатость;* **Стоимость:** 12 000 зм

ПЛАЩ ПАУКА

Аура: среднее воплощение, превращение; **УЗ** 6

Категория: плечи; **Цена:** 14 000 зм; **Вес:** 1 фунт

ОПИСАНИЕ

Это черное одеяние, расшитое шелковыми узорами, дает носящему его способность карабкаться, как если бы на него было наложено заклинание *паучьи лапы*. Этот плащ также дает владельцу невосприимчивость к любым паутинам, включая созданные заклинанием. Он даже может двигаться по нитям паутины с половиной скорости. Один раз в день носящий плащ может применять заклинание *паутина*. Наконец, благодаря плащу он получает бонус +2 (удача) к испытаниям Стойкости против паучьих ядов.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *паучьи лапы, паутина;* **Стоимость:** 7 000 зм

ПЛАЩ СКАТА

Аура: среднее превращение; **УЗ** 9

Категория: плечи; **Цена:** 7 200 зм; **Вес:** 1 фунт

ОПИСАНИЕ

Этот предмет одежды выглядит как обычный кожаный плащ, пока носящий его не войдет в соленую воду. Тогда *плащ ската* прилипает к персонажу, делая его похожим на ската (как под действием заклинания *облик зверя II*, но позволяет принимать только форму ската). У него появляется +3 (естественная броня) к КБ, способность дышать под водой и скорость плавания 60 футов, как у настоящего ската. Также у персонажа появляется длинный хвостовой шип, которым он может атаковать, нанося 1d6 урона. Эту атаку можно использовать в дополнение к любым другим атакам, и она проводится с учетом максимального БМА персонажа. Владелец может, если хочет, вытащить руки из-под плаща, не теряя при этом скорость перемещения под водой.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *облик зверя II, дыхание под водой;* **Стоимость:** 3 600 зм

ПЛАЩ СОПРОТИВЛЯЕМОСТИ

Аура: слабое прегражение; УЗ 5

Категория: плечи; **Цена:** 1 000 зм (+1), 4 000 зм (+2), 9 000 зм (+3), 16 000 зм (+4), 25 000 зм (+5); **Вес:** 1 фунт

ОПИСАНИЕ

Этот плащ дает бонус от +1 до +5 (сопротивляемость) ко всем испытаниям (Стойкости, Реакции и Воли).

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *сопротивляемость*, УЗ создателя должен как минимум втрое превышать бонус плаща; **Стоимость:** 500 зм (+1), 2 000 зм (+2), 4 500 зм (+3), 8 000 зм (+4), 12 500 зм (+5)

ПЛАЩ ЭФИРА

Аура: сильное превращение; **УЗ** 15

Категория: плечи; **Цена:** 55 000 зм; **Вес:** 1 фунт

ОПИСАНИЕ

Этот серебристо-серый плащ скорее поглощает свет, чем отражает. По волшебному слову носящий его становится эфирным (как под действием заклинания *эфирная прогулка*). Эффект можно прервать в любой момент. Всего плащ работает до 10 минут в день; минуты необязательно должны идти подряд, но дробить это время можно с шагом не менее 1 минуты.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *эфирная прогулка;* **Стоимость:** 27 500 зм

ПОДКОВЫ ВЕТРА

Аура: слабое превращение; **УЗ** 3

Категория: ноги; **Цена:** 6 000 зм; **Вес:** 4 фунта (все четыре)

ОПИСАНИЕ

Эти железные подковы применяются как обычные, но подкованная ими лошадь может бегать, не касаясь земли. Животное при этом должно находиться на горизонтальной поверхности, но подковы держат его примерно в 4 дюймах над ней. Это позволяет скакуну бегать по ненадежному грунту или над жидкостью, а также не оставлять следов. Лошадь движется со своей обычной наземной скоростью. Подковы работают, только если их носить все вместе.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *левитация;* **Стоимость:** 3 000 зм

ПОДКОВЫ СКОРОСТИ

Аура: слабое превращение; УЗ 3

Категория: ноги; **Цена:** 3 000 зм; **Вес:** 12 фунтов (все четыре)

ОПИСАНИЕ

Эти железные подковы делаются наборами по 4 штуки. У подкованного ими животного наземная скорость перемещения увеличивается на 30 (бонус усиления). Это обычным образом влияет на дальность прыжков (см. главу 4). Подковы работают, только если их носить все вместе.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *ускорение;* **Стоимость:** 1 500 зм

ПОИСКОВАЯ ЛУПА

Аура: среднее прорицание; **УЗ** 9

Категория: глаза; **Цена:** 3 500 зм; **Вес:** 1 фунт

ОПИСАНИЕ

Через эту круглую лупу можно различать мелкие детали, получая бонусы +5 (мастерство) к Вниманию и +5 (мастерство) к Выживанию при выслеживании. Лупа имеет диаметр 6 дюймов и снабжена рукояткой.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *истинное зрение;* **Стоимость:** 1 750 зм

ПОРОШОК ВИДИМОСТИ

Аура: слабое воплощение; **УЗ** 5

Категория: нет; **Цена:** 1 800 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Этот порошок выглядит как очень тонкая и легкая металлическая пыль.

Горсть этой пыли, брошенная в воздух, покрывает предметы в радиусе 10 футов, делая их видимыми, если они были невидимы. Он также отменяет эффекты *расплывчатости* и *марева*, практически как заклинание *фейское сияние*.

Этот порошок также позволяет распознать как иллюзии любые фикции, *зеркальные отражения* и проекции, оказавшиеся в зоне распыления. Покрытое этим порошком существо получает –30 к проверкам Скрытности. Эффект длится 5 минут.

Порошок видимости обычно хранится в маленьких шелковых мешочках или костяных трубках.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *блестки;* **Стоимость:** 900 зм

ПОРОШОК НЕВИДИМОСТИ

Аура: средняя иллюзия; **УЗ** 7

Категория: нет; **Цена:** 3 500 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Этот порошок очень похож на *порошок видимости* и обычно хранится точно так же. Существо или предмет, которым его обсыпали, становится невидимым (как под заклинанием *высшая невидимость*). Его невозможно увидеть ни обычным зрением, ни волшебными средствами вроде заклинаний *увидеть невидимое* или *сфера прозрения. Порошок видимости,* однако, нейтрализует его действие. Скрытых этим порошком также можно найти по звуку и по запаху. *Высшая невидимость* от этого порошка длится 2d6 раундов. Невидимое существо не знает, когда закончится время действия.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *высшая невидимость;* **Стоимость:** 1 750 зм

ПОЯС НЕВЕРОЯТНОЙ ЛОВКОСТИ

Аура: среднее превращение; **УЗ** 8

Категория: пояс; **Цена:** 4 000 зм (+2), 16 000 зм (+4), 36 000 зм (+6); **Вес:** 1 фунт

ОПИСАНИЕ

У этого пояса есть большая серебряная пряжка, на которой обычно изображен тигр. Пояс дает носящему бонус +2, +4 или +6 (усиление) к Ловкости. В течение первых 24 часов ношения этот бонус считается временным.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *кошачья грация;* **Стоимость:** 2 000 зм (+2), 8 000 зм (+4), 18 000 зм (+6)

ПОЯС НЕДЮЖИННОЙ ВЫНОСЛИВОСТИ

Аура: среднее превращение; **УЗ** 8

Категория: пояс; **Цена:** 4 000 зм (+2), 16 000 зм (+4), 36 000 зм (+6); **Вес:** 1 фунт

ОПИСАНИЕ

На золотой пряжке этого пояса изображен медведь. Пояс дает носящему бонус +2, +4 или +6 (усиление) к Выносливости. В течение первых 24 часов ношения этот бонус считается временным.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *медвежья стойкость;* **Стоимость:** 2 000 зм (+2), 8 000 зм (+4), 18 000 зм (+6)

ПОЯС СИЛЫ ВЕЛИКАНА

Аура: среднее превращение; УЗ 8

Категория: пояс; **Цена:** 4 000 зм (+2), 16 000 зм (+4), 36 000 зм (+6); **Вес:** 1 фунт

ОПИСАНИЕ

Этот пояс из толстой кожи обычно украшен крупными металлическими бляхами. Он дает носящему +2, +4 или +6 (усиление) к Силе. В течение первых 24 часов ношения этот бонус считается временным.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *бычья сила;* **Стоимость:** 2 000 зм (+2), 8 000 зм (+4), 18 000 зм (+6)

ПОЯС ТЕЛЕСНОГО СОВЕРШЕНСТВА

Аура: сильное превращение; **УЗ** 16

Категория: пояс; **Цена:** 16 000 зм (+2), 64 000 зм (+4), 144 000 зм (+6); **Вес:** 1 фунт

ОПИСАНИЕ

На платиновой пряжке этого пояса обычно изображен титан. Пояс дает носящему бонус +2, +4 или +6 (усиление) ко всем трем физическим характеристикам (Силе, Ловкости и Выносливости). В течение первых 24 часов ношения этот бонус считается временным.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *медвежья стойкость, бычья сила, кошачья грация;* **Стоимость:** 8 000 зм (+2), 32 000 зм (+4), 77 000 зм (+6)

ПОЯС ТЕЛЕСНОЙ МОЩИ

Аура: сильное превращение; **УЗ** 12

Категория: пояс; **Цена:** 10 000 зм (+2), 40 000 зм (+4), 90 000 зм (+6); **Вес:** 1 фунт

ОПИСАНИЕ

На крупной стальной пряжке этого пояса обычно изображен великан. Пояс дает носящему бонус +2, +4 или +6 (усиление) к двум из трех физических характеристик (Сила, Ловкость, Выносливость). В течение первых 24 часов ношения этот бонус считается временным. Характеристики, которые усиливает пояс, выбираются при его создании и не могут быть изменены впоследствии.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *медвежья стойкость, бычья сила* и/или *кошачья грация;* **Стоимость:** 5 000 зм (+2), 20 000 зм (+4), 45 000 зм (+6)

ПРОСТРАНСТВЕННЫЕ ОКОВЫ

Аура: среднее преграждение; **УЗ** 11

Категория: предплечья; **Цена:** 28 000 зм; **Вес:** 5 фунтов

ОПИСАНИЕ

На железных звеньях этих кандалов выведены золотые знаки. Скованное ими существо находится под воздействием эффекта *пространственного якоря* (без испытаний). Кандалы подходят для существ от небольшого до крупного размера. СЛ ломания или высвобождения из этих оков равна 30.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *пространственный якорь;* **Стоимость:** 14 000 зм

ПЫЛЬ СОКРЫТИЯ СЛЕДОВ

Аура: слабое превращение; **УЗ** 3

Категория: нет; **Цена:** 250 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Эта обыкновенная с виду пыль обладает волшебным свойством скрывать следы. Если бросить горсть этой пыли в воздух, то до 100 квадратных футов пола или земли вокруг покрывается пылью, грязью и паутиной, словно здесь десятилетиями никто не ходил.

Рог Вальхаллы

d%	Тип рога	Призванные варвары	Требования
01–40	Серебряный	2d4+2, уровень 2	Нет
41–75	Латунный	2d4+1, уровень 3	1 уровень заклинателя
76–90	Бронзовый	2d4, уровень 4	Владение всем особым оружием или способность выступление барда
91–100	Железный	1d4+1, уровень 5	Владение всем особым оружием или способность выступление барда

Горсть пыли, брошенная прицельно на следы, скрывает все признаки прохода до дюжины существ (вроде людей и лошадей) на расстоянии до 250 футов. Эффекты пыли срабатывают мгновенно без какой-либо остаточной магической ауры. Проверки Выживания для выслеживания существ в этой зоне имеют СЛ на 20 выше обычной.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *бесследный шаг;* **Стоимость:** 125 зм

ПЫЛЬЦА ИЛЛЮЗИИ

Аура: средняя иллюзия; **УЗ** 6

Категория: нет; **Цена:** 1 200 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Этот порошок похож на обычную меловую пыль или толченый графит. Если в нее вглядеться, то можно заметить, что она постоянно меняет цвет и форму. Если посыпать ею существо, то оно окажется под действием эффекта заклинания *изменение облика*, причем его иллюзорная внешность определяется тем, кто применил пыльцу. Не желающая этого цель может пройти испытание Реакции со СЛ 11, чтобы избежать попадания пыльцы. Иллюзия длится 2 часа.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *изменение облика;* **Стоимость:** 600 зм

РЖАВАЯ ПЕРЧАТКА

Аура: среднее превращение; **УЗ** 7

Категория: руки; **Цена:** 11 500 зм; **Вес:** 2 фунта

ОПИСАНИЕ

Эта непарная металлическая перчатка покрыта ржавчиной и обладает магической силой. Один раз в день ею можно коснуться предмета и подействовать на него заклинанием *ржавящее прикосновение*. Сама перчатка при этом защищает владельца и его снаряжение от ржавчины, как обыкновенной, так и магической, включая атаки ржавильщика.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *ржавящее прикосновение;* **Стоимость:** 5 750 зм

РОГ ВАЛЬХАЛЛЫ

Аура: сильное воплощение; **УЗ** 13

Категория: нет; **Цена:** 50 000 зм; **Вес:** 2 фунта

ОПИСАНИЕ

Этот волшебный инструмент бывает четырех разновидностей. Он выглядит вполне обычно, пока кто-то не произнесет волшебное слово и не протрубит в рог. Тогда рог призывает варваров, которые дерутся на стороне протрубившего. В любой такой рог можно подуть лишь один раз за 7 дней. Бросьте d% и сверьтесь с таблицей выше, чтобы определить, какой из рогов вам достался, сколько и каких варваров он вызывает и каковы требования к трубящему. Если рог применяет кто-то не соответствующий требованиям, призванные варвары на него нападают.

Призванные варвары очень похожи на людей, но на самом деле являются конструкциями. Они прибывают со стартовым снаряжением варваров. Эти существа нападают на любого, на кого укажет протрубивший в рог, и дерутся до гибели противников (или собственной) либо пока не пройдет 1 час.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *призыв чудовища VI;* **Стоимость:** 25 000 зм

РУКА МАГА

Аура: слабое превращение; **УЗ** 2

Категория: шея; **Цена:** 900 зм; **Вес:** 2 фунта.

ОПИСАНИЕ

Эта мумифицированная кисть эльфийской руки на золотой цепочке носится на шее в качестве волшебного ожерелья. Носящий может применять без ограничений заклинание *магическая рука*.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *магическая рука;* **Стоимость:** 450 зм

РУКА СЛАВЫ

Аура: слабая смешанная; **УЗ** 5

Категория: шея; **Цена:** 8 000 зм; **Вес:** 2 фунта

ОПИСАНИЕ

Эта мумифицированная кисть человеческой руки на кожаном ремешке носится на шее в качестве волшебного ожерелья. Если на один из ее пальцев надеть волшебное кольцо, оно действует на владельца, как если бы тот сам его носил, и преодолевает таким образом ограничение на два волшебных кольца. Носить одновременно можно только одно кольцо. Даже без кольца рука дает носящему способность применять по одному разу в день заклинания *дневной свет* и *увидеть невидимое*.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *оживить мертвецов, дневной свет, увидеть невидимое;* **Стоимость:** 4 000 зм

САМОЦВЕТ ЭЛЕМЕНТАЛЯ

Аура: среднее воплощение; **УЗ** 11

Категория: нет; **Цена:** 2 250 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Самоцвет элементаля бывает четырех разновидностей, связанных с определенной стихией: воздухом, землей, огнем или водой. Когда такой камень разбивают любым способом (основное действие), появляется крупный элементаль, аналогичный призванному заклинанием *призыв природного союзника*. Этот элементаль подчиняется тому, кто разбил камень.

Цвет камня варьируется в зависимости от типа призванного элементаля. Самоцвет элементаля воздуха — прозрачный, земли — светло-коричневый, огня — красно-оранжевый, а воды — сине-зеленый.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *призыв чудовища V* или *призыв природного союзника V*; **Стоимость:** 1 125 зм

САПОГИ ЛЕВИТАЦИИ

Аура: слабое превращение; **УЗ** 3
Категория: ноги; **Цена:** 7 500 зм; **Вес:** 1 фунт

ОПИСАНИЕ

Эти мягкие кожаные сапоги очень легки и комфортны; их подошвы усилены толстой кожей, неожиданно удобной и прочной. По волшебному слову эти сапоги позволяют владельцу подниматься в воздух, как при помощи заклинания *левитация*.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *левитация*; **Стоимость:** 3 750 зм

САПОГИ СКОРОСТИ

Аура: среднее превращение; **УЗ** 10
Категория: ноги; **Цена:** 12 000 зм; **Вес:** 1 фунт

ОПИСАНИЕ

Владелец этих сапог может щелкнуть каблуками (свободное действие) и ускориться, как от заклинания *ускорение*, максимум на 10 раундов в день. Эти раунды необязательно должны идти подряд.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *ускорение*; **Стоимость:** 6 000 зм

САПОГИ-СКОРОХОДЫ

Аура: слабое превращение; **УЗ** 3
Категория: ноги; **Цена:** 5 500 зм; **Вес:** 1 фунт

ОПИСАНИЕ

Базовая наземная скорость носящего эти сапоги увеличивается на 10 футов. Это считается бонусом усиления к скорости. Кроме того, эти сапоги позволяют далеко прыгать, давая носящему бонус +5 (мастерство) к проверкам Акробатики при прыжках.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *скороход*, у создателя должно быть хотя бы 5 пунктов в навыке Акробатика; **Стоимость:** 2 750 зм

САПОГИ ТЕЛЕПОРТАЦИИ

Аура: среднее воплощение; **УЗ** 9
Категория: ноги; **Цена:** 49 000 зм; **Вес:** 3 фунта

ОПИСАНИЕ

Любой персонаж, носящий эту обувь, может применять *телепортацию* (аналогично заклинанию) три раза в день.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *телепортация*; **Стоимость:** 24 500 зм

СБОРНИК ОЗДОРОВИТЕЛЬНЫХ УПРАЖНЕНИЙ

Аура: сильное разрушение (если используется *чудо*); **УЗ** 17
Категория: нет; **Цена:** 27 500 зм (+1), 55 000 зм (+2), 82 500 зм (+3), 110 000 зм (+4), 137 500 зм (+5); **Вес:** 5 фунтов

ОПИСАНИЕ

В этой толстой книге описывается множество полезных для здоровья упражнений; вдобавок страницы ее наполнены магией. Когда кто-то читает такую книгу, что занимает в сумме 48 часов и не менее 6 дней, он получает от +1 до +5 (врожденный) к Выносливости, в зависимости от типа книги. После прочтения магия со страниц исчезает, и книга становится обычной.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *желание* или *чудо*; **Стоимость:** 26 250 зм (+1), 52 500 зм (+2), 78 750 зм (+3), 105 000 зм (+4), 131 250 зм (+5)

СБОРНИК УКРЕПЛЯЮЩИХ УПРАЖНЕНИЙ

Аура: сильное разрушение (если используется *чудо*); **УЗ** 17
Категория: нет; **Цена:** 27 500 зм (+1), 55 000 зм (+2), 82 500 зм (+3), 110 000 зм (+4), 137 500 зм (+5); **Вес:** 5 фунтов

ОПИСАНИЕ

В этой толстой книге описывается множество упражнений для развития мышц и приведены советы по питанию; вдобавок страницы ее наполнены магией. Когда кто-то читает такую книгу, что занимает в сумме 48 часов и не менее 6 дней, он получает от +1 до +5 (врожденный) к Силе, в зависимости от типа книги. После прочтения магия со страниц исчезает, и книга становится обычной.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *желание* или *чудо*; **Стоимость:** 26 250 зм (+1), 52 500 зм (+2), 78 750 зм (+3), 105 000 зм (+4), 131 250 зм (+5)

СБОРНИК УПРАЖНЕНИЙ НА КООРДИНАЦИЮ

Аура: сильное разрушение (если используется *чудо*); **УЗ** 17
Категория: нет; Цена: 27 500 зм (+1), 55 000 зм (+2), 82 500 зм (+3), 110 000 зм (+4), 137 500 зм (+5); **Вес:** 5 фунтов

ОПИСАНИЕ

В этой толстой книге описывается множество упражнений на координацию и равновесие; вдобавок страницы ее наполнены магией. Когда кто-то читает такую книгу, что занимает в сумме 48 часов и не менее 6 дней, он получает от +1 до +5 (врожденный) к Ловкости, в зависимости от типа книги. После прочтения магия со страниц исчезает, и книга становится обычной.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *желание* или *чудо*; **Стоимость:** 26 250 зм (+1), 52 500 зм (+2), 78 750 зм (+3), 105 000 зм (+4), 131 250 зм (+5)

СВЕРКАЮЩИЙ КАМЕНЬ

Аура: среднее разрушение; **УЗ** 6
Категория: нет; **Цена:** 13 000 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Этот кристалл выглядит как длинная неровная призма. Если произнести волшебное слово, грани камня внезапно становятся идеально гладкими, а камень ярко вспыхивает одним из трех способов.

- После первого волшебного слова камень начинает светиться, как фонарь. Это не тратит его зарядов, и он продолжает светиться, пока волшебное слово не скажут еще раз, чтобы погасить свет.

- После второго волшебного слова сверкающий камень испускает яркий луч диаметром 1 фут и длиной 50 футов. При этом проводится дистанционная атака касанием по всем существам на пути луча; те, по кому луч попал, должны пройти испытание Стойкости со СЛ 14 и в случае провала ослепнуть на 1d4 раунда. Это применение камня тратит 1 заряд.
- После третьего волшебного слова камень дает короткую ослепительную вспышку в 30-футовом конусе. Все попавшие в зону вспышки существа должны пройти испытание Стойкости со СЛ 14 и в случае провала ослепнуть на 1d4 раунда. Это применение тратит 5 зарядов.

У только что созданного *сверкающего камня* 50 зарядов. Когда все заряды кончаются, камень становится немагическим, а грани его покрываются сетью трещин.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *дневной свет;* **Стоимость:** 6 500 зм

СВЕТИЛЬНИК ПРОЗРЕНИЯ

Аура: слабое разрушение; **УЗ** 5

Категория: нет; **Цена:** 30 000 зм; **Вес:** 2 фунта

ОПИСАНИЕ

Это обычный на вид фонарь. Если его зажечь, он показывает всех невидимых существ и предметы в радиусе 25 футов, подобно заклинанию *сфера прозрения.*

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *сфера прозрения;* **Стоимость:** 15 000 зм

СВЕЧА ВОЗЗВАНИЯ

Аура: сильное воплощение; **УЗ** 17

Категория: нет; **Цена:** 8 400 зм; **Вес:** ½ фунта

ОПИСАНИЕ

Любая подобная свеча посвящена одному из девяти мировоззрений. Само зажигание ее создает благоприятную ауру для любого представителя того же мировоззрения. Эти персонажи получают +2 (боевой дух) к атакам, испытаниям и проверкам навыков, пока находятся в 30 футах от свечи. Жрец, чье мировоззрение совпадает с мировоззрением свечи, временно считается имеющим на 2 уровня больше для определения количества подготавливаемых в день заклинаний, если он зажигает свечу во время или непосредственно перед началом подготовки заклинаний. Он также получает возможность применять чары, пока недоступные ему, как если бы он был более высокого уровня, но только пока свеча продолжает гореть.

Свеча может гореть максимум 4 часа. Ее легко потушить преждевременно, просто задув, так что обычно такие свечи помещают в закрытые лампы — это не влияет на ее волшебные свойства. Кроме того, пока свеча горит, ее владелец может применить заклинание *врата* и призвать потустороннее существо с тем же мировоззрением, что и свеча. Сама свеча при этом тут же догорает и гаснет.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *врата,* создатель должен иметь то же мировоззрение, что и свеча; **Стоимость:** 4 200 зм

СВЕЧА ИСТИНЫ

Аура: слабое очарование; **УЗ** 3

Категория: нет; **Цена:** 2 500 зм; **Вес:** ½ фунта

ОПИСАНИЕ

Пока эта сальная свеча горит, в радиусе 5 футов от нее работает эффект заклинания *место истины* (испытание Воли со СЛ 13 отменяет). Свеча может гореть и давать этот эффект до 1 часа. Если ее погасить раньше, действие эффекта прерывается, а свеча теряет магию.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *место истины;* **Стоимость:** 1 250 зм

СИЛОВОЙ КУБ

Аура: среднее разрушение; **УЗ** 10

Категория: нет; **Цена:** 62 000 зм; **Вес:** ½ фунта

ОПИСАНИЕ

Этот куб со стороной в дюйм может быть сделан из обычной либо слоновой кости или любого твердого камня. Обычно все его стороны совершенно гладкие, хотя иногда на них выгравированы знаки. Владелец такого предмета может создать вокруг себя специальный куб, состоящий из 6 отдельных эффектов заклинания *силовая стена,* каждая 10×10 футов. Этот куб движется вместе с персонажем и непроницаем для эффектов, указанных в таблице ниже. У куба 36 зарядов, которые восстанавливаются каждый день. Владелец нажимает на кубе определенную грань, чтобы выбрать желаемый тип защиты или выключить куб. Каждый защитный эффект тратит определенное количество зарядов в минуту (или долю минуты). Пока эффект работает, скорость владельца куба ограничена, как указано в таблице. Пока *силовой куб* работает, любые воздействия, наносящие больше 30 пунктов урона, вытягивают из него 1 заряд за каждые 10 пунктов урона после 30. Ниже указана стоимость поддержки в зарядах для каждой из 6 стен куба.

Грань куба	Зарядов в минуту	Макс. скорость	Защитный эффект
1	1	30 футов	Не пропускает газы, ветер и т. п.
2	2	20 футов	Не пропускает неживую материю
3	3	15 футов	Не пропускает живую материю
4	4	10 футов	Не пропускает магию
5	6	10 футов	Не пропускает ничего
6	0	Как обычно	Выключение куба

Заклинания, нарушающие целостность защитной стены, также вытягивают дополнительные заряды. Их нельзя направить снаружи внутрь куба или наружу из него.

Вид воздействия	Дополнительные заряды
Дезинтеграция	6
Звучный рог	6
Проход сквозь стену	3
Эфирная дверь	5
Радужные брызги	7
Огненная стена	2

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *силовая стена;* **Стоимость:** 31 000 зм

СКАРАБЕЙ РАЗРУШИТЕЛЯ ГОЛЕМОВ

Аура: среднее прорицание; **УЗ** 8

Категория: шея; **Цена:** 2 500 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Эта брошь в виде жука-скарабея позволяет носящему ее обнаруживать присутствие големов в радиусе 60 футов, но для этого надо сконцентрироваться (основное действие). Скарабей позволяет драться с големами при помощи любого оружия, атак без оружия и естественных атак, как если бы у големов не было никакого СУ.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *обнаружение магии,* УЗ создателя должен быть не ниже 10; **Стоимость:** 1 250 зм

СКЛАДНАЯ ЛОДКА

Аура: среднее превращение; **УЗ** 6

Категория: нет; **Цена:** 7 200 зм; **Вес:** 4 фунта

ОПИСАНИЕ

Складная лодка выглядит как маленькая деревянная коробочка длиной 12 дюймов, шириной и высотой по 6 дюймов. В ней даже можно хранить вещи, как в обычной коробочке. Если произнести волшебное слово, она стремительно увеличивается в размерах, за один раунд превращаясь в лодку длиной 10 футов, шириной 4 фута и высотой 2 фута. Второе волшебное слово увеличивает эту лодку еще раз — до корабля длиной 24 фута, шириной 8 футов и высотой 6 футов. Если для *складной лодки* недостаточно места, она не увеличивается. Все бывшие в ней, как в коробке, предметы теперь оказываются на лодке или на корабле.

В маленькой форме у лодки есть одна пара весел, якорь, мачта и латинский парус. В форме корабля у нее есть палуба, пять пар весел с одноместными скамьями на каждом, руль, якорь, одна каюта и мачта с прямоугольным парусом. На лодке могут с комфортом разместиться 4 человека, на корабле — 15.

Третье волшебное слово складывает лодку или корабль обратно в состояние коробки, но только если на ней в этот момент нет существ и груза.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *изготовление,* у создателя должно быть хотя бы 2 пункта Ремесла (корабел); **Стоимость:** 3 600 зм

СКОЛЬЗКАЯ МАЗЬ

Аура: среднее воплощение; **УЗ** 6

Категория: нет; **Цена:** 1000 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Эта мазь дает +20 (мастерство) ко всем проверкам Изворотливости и к боевым маневрам для выхода из захвата. Мазь также дает +10 (мастерство) к ЗБМ намазавшегося для избегания попадания в захват. Кроме того, намазавшийся игнорирует преграды вроде паутины, магической или любой иной; она также защищает от магических веревок. Если размазать ее по полу или ступенькам, это место оказывается под воздействием эффекта заклинания *масло,* только очень долговременного. Мазь в нормальных условиях стирается за 8 часов; ее также можно растворить алкоголем (включая слабый вроде вина).

Скользкая мазь необходима для смазывания изнутри контейнера, в котором содержится *абсолютный клей.*

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *масло;* **Стоимость:** 500 зм

СУМКА СЮРПРИЗОВ

Аура: слабое (серая или оранжевая) или среднее (бурая) воплощение; **УЗ** 3 (серая), 5 (оранжевая), 9 (бурая)

Категория: нет; **Цена:** 3 400 зм (серая); 8 500 зм (оранжевая); 16 000 зм (бурая)

ОПИСАНИЕ

Эта маленькая сумочка выглядит на первый взгляд пустой, но сунувший туда руку нащупывает какой-то пушистый шарик. Если его вытащить и бросить на землю (на расстояние до 20 футов), то он превратится в животное. Это животное служит вытащившему его из сумки персонажу в течение 10 минут (если не погибнет или не вернется в сумку раньше), после чего исчезает. Оно понимает команды, описанные в навыке Дрессировки.

Есть три вида сумки сюрпризов, и из каждого появляются свои виды животных, в соответствии с указанными ниже таблицами. Тяжелая лошадь появляется с седлом и уздечкой, и она согласна возить на себе того, кто вытащил ее из сумки. Животные вытаскиваются произвольно, и одновременно вне сумки может быть только одно. Каждую неделю можно оттуда вынимать до 10 особей, но не более двух в день. Параметры животных можно найти в *«Бестиарии»*.

Серая сумка		Оранжевая сумка		Бурая сумка	
d%	Животное	d%	Животное	d%	Животное
01–30	Летучая мышь	01–30	Росомаха	01–30	Медведь гризли
31–60	Крыса	31–60	Волк	31–60	Лев
61–75	Кошка	61–85	Кабан	61–80	Тяжелая лошадь
76–90	Ласка	86–100	Леопард	81–90	Тигр
91–100	Ездовая собака			91–100	Носорог

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *призыв природного союзника II* (серая), *призыв природного союзника III* (оранжевая) или *призыв природного союзника V* (бурая); **Стоимость:** 1 700 зм (серая); 4 250 зм (рыжая); 8 000 зм (бурая)

СУХОЙ ПОРОШОК

Аура: среднее превращение; **УЗ** 11

Категория: нет; **Цена:** 850 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

У этого порошка много интересных применений. Если бросить его в воду, то до 100 галлонов ее мгновенно исчезнут, а порошок превратится в небольшой твердый комок, плавающий или лежащий там, куда он был брошен. Если его метнуть, он разбивается и выпускает всю поглощенную им ранее воду. Это работает только с водой (пресной, соленой, минеральной), но не с другими жидкостями.

Если применить этот порошок против потустороннего существа с подтипами «элементаль» и «водяной», существо должно пройти испытание Стойкости со СЛ 18, в случае провала оно уничтожается. Порошок наносит ему 5d6 урона, даже если оно пройдет испытание успешно.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *власть над водой;* **Стоимость:** 425 зм

ТЕАТРАЛЬНЫЙ ПЛАЩ

Аура: среднее воплощение; **УЗ** 9

Категория: плечи; **Цена:** 10 800 зм; **Вес:** 1 фунт

ОПИСАНИЕ

Этот ало-золотой плащ по волшебному слову позволяет носящему его применять один раз в день *дверь в пространстве*. При исчезновении и появлении персонажа вокруг соответствующего места появляются клубы дыма.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *дверь в пространстве;* **Стоимость:** 5 400 зм

ТИАРА БЕЗГРАНИЧНОЙ МУДРОСТИ

Аура: среднее превращение; **УЗ** 8

Категория: лоб; **Цена:** 4 000 зм (+2), 16 000 зм (+4), 36 000 зм (+6); **Вес:** 1 фунт

ОПИСАНИЕ

Этот простой бронзовый обруч украшен множеством мелких зеленых камней. Обруч дает носящему +2, +4 или +6 (усиление) к Мудрости. В течение первых 24 часов ношения этот бонус считается временным.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *совиная мудрость;* **Стоимость:** 2 000 зм (+2), 8000 зм (+4), 18 000 зм (+6)

ТИАРА ГЕНИАЛЬНОСТИ

Аура: сильное превращение; **УЗ** 16

Категория: лоб; **Цена:** 16 000 зм (+2), 64 000 зм (+4), 144 000 зм (+6); **Вес:** 1 фунт

ОПИСАНИЕ

Эта красивая тиара усеяна множеством белых драгоценных камней. Она дает носящему +2, +4 или +6 (усиление) ко всем трем ментальным характеристикам (Интеллекту, Мудрости и Харизме).

В течение первых 24 часов ношения этот бонус считается временным. Эта тиара также дает пункты навыков, подобно *тиаре незаурядного интеллекта.*

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *орлиное великолепие, лисья хитрость, совиная мудрость;* **Стоимость:** 8 000 зм (+2), 32 000 зм (+4), 77 000 зм (+6)

ТИАРА НЕЗАУРЯДНОГО ИНТЕЛЛЕКТА

Аура: среднее превращение; **УЗ** 8

Категория: лоб; **Цена:** 4 000 зм (+2), 16 000 зм (+4), 36 000 зм (+6); **Вес:** 1 фунт

ОПИСАНИЕ

Этот изящный золотой обруч украшен множеством мелких синих и пурпурных камней. Обруч дает носящему +2, +4 или +6 (усиление) к Интеллекту. В течение первых 24 часов ношения этот бонус считается временным. В любую *тиару незаурядного интеллекта* заложен один связанный с ней навык за каждые 2 пункта ее бонуса. Если проносить ее хотя бы 24 часа, она дает носящему количество пунктов во всех этих навыках, равное количеству КЗ носящего. Эти пункты не складываются с уже имеющимися у персонажа. Навыки выбираются при создании тиары. Если не указано никаких навыков, то по умолчанию тиара дает пункты в случайно выбранных Знаниях.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *лисья хитрость;* **Стоимость:** 2 000 зм (+2), 8 000 зм (+4), 18 000 зм (+6)

ТИАРА НЕПРЕВЗОЙДЕННОЙ ХАРИЗМЫ

Аура: среднее превращение; **УЗ** 8

Категория: лоб; **Цена:** 4 000 зм (+2), 16 000 зм (+4), 36 000 зм (+6); **Вес:** 1 фунт

ОПИСАНИЕ

Этот красивый серебряный обруч украшен множеством мелких красных и оранжевых камней. Обруч дает носящему +2, +4 или +6 (усиление) к Харизме. В течение первых 24 часов ношения этот бонус считается временным.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *орлиное великолепие;* **Стоимость:** 2 000 зм (+2), 8 000 зм (+4), 18 000 зм (+6)

ТИАРА ОДАРЕННОСТИ

Аура: сильное превращение; **УЗ** 12

Категория: лоб; **Цена:** 10 000 зм (+2), 40 000 зм (+4), 90 000 зм (+6); **Вес:** 1 фунт

ОПИСАНИЕ

В этот простой медный обруч вставлен желтый камень, оказывающийся в центре лба носящего и похожий на третий глаз. Часто камень специально обрамляют оправой, подчеркивающей это сходство с глазом. Обруч дает носящему бонус усиления к двум ментальным характеристикам (Интеллекту, Мудрости или Харизме), равный +2, +4 или +6. В течение первых 24 часов ношения этот бонус считается временным. Характеристики, которые усиливает тиара, выбираются при ее создании и не могут быть изменены впоследствии. Если тиара увеличивает Интеллект, то она дает также пункты в навыках, подобно *тиаре незаурядного интеллекта.*

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *орлиное великолепие, лисья хитрость, и/или совиная мудрость;* **Стоимость:** 5 000 зм (+2), 20 000 зм (+4), 45 000 зм (+6)

ТИТАНИЧЕСКАЯ МОТЫГА

Аура: сильное превращение; **УЗ** 16

Категория: нет; Цена: 23 348 зм; **Вес:** 120 фунтов

ОПИСАНИЕ

Этой мотыгой длиной в 10 футов может пользоваться существо огромного или больше размера, чтобы копать землю, выкапывать ямы или делать насыпи (куб 10×10×10 за 10 минут). Ею также можно

раскалывать камень (куб 10×10×10 скального массива в час). Если применять ее как оружие, то она соответствует гигантскому *+3 адамантиновому боевому молоту* и наносит 4d6 урона.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, создание волшебного оружия и доспехов, *движение грунта;* **Стоимость:** 13 348 зм

ТИТАНИЧЕСКАЯ КУВАЛДА

Аура: сильное разрушение; **УЗ** 15

Категория: нет; **Цена:** 25 305 зм; **Вес:** 160 фунтов

ОПИСАНИЕ

Эту кувалду длиной в 8 футов можно применять как *+3 дубину.* Она наносит тройной урон неживым объектам. Чтобы ею пользоваться, надо иметь Силу 18 или выше, в противном случае она налагает штраф –4 на атаки.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, Создание волшебного оружия и доспехов, *сжатый кулак;* **Стоимость:** 12 805 зм

ТРАКТАТ О ВЛИЯНИИ И ЛИДЕРСТВЕ

Аура: сильное разрушение (если используется чудо); **УЗ** 17

Категория: нет; **Цена:** 27 500 зм (+1), 55 000 зм (+2), 82 500 зм (+3), 110 000 зм (+4), 137 500 зм (+5); **Вес:** 5 фунтов

ОПИСАНИЕ

В этой книге описывается, как убеждать и вдохновлять других; вдобавок страницы ее наполнены магией. Когда кто-то читает такую книгу, что занимает в сумме 48 часов и не менее 6 дней, он получает от +1 до +5 (врожденный) к Харизме, в зависимости от типа книги. После прочтения трактата магия с его страниц исчезает, и он становится обыкновенной книгой.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *чудо* или *желание;* **Стоимость:** 26 250 зм (+1), 52 500 зм (+2), 78 750 зм (+3), 105 000 зм (+4), 131 250 зм (+5)

ТРАКТАТ О ПОНИМАНИИ

Аура: сильное разрушение (если используется *чудо*); **УЗ** 17

Категория: нет; **Цена:** 27 500 зм (+1), 55 000 зм (+2), 82 500 зм (+3), 110 000 зм (+4), 137 500 зм (+5); **Вес:** 5 фунтов

ОПИСАНИЕ

В этой книге описывается, как улучшить свое чутье и восприимчивость; вдобавок страницы ее наполнены магией. Когда кто-то читает такую книгу, что занимает в сумме 48 часов и не менее 6 дней, он получает от +1 до +5 (врожденный) к Мудрости, в зависимости от типа книги. После прочтения трактата магия с его страниц исчезает, и он становится обыкновенной книгой.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *чудо* или *желание;* **Стоимость:** 26 250 зм (+1), 52 500 зм (+2), 78 750 зм (+3), 105 000 зм (+4), 131 250 зм (+5)

ТРАКТАТ О ЯСНОМ МЫШЛЕНИИ

Аура: сильное разрушение (если используется *чудо*); **УЗ** 17

Категория: нет; **Цена:** 27 500 зм (+1), 55 000 зм (+2), 82 500 зм (+3), 110 000 зм (+4), 137 500 зм (+5); **Вес:** 5 фунтов

ОПИСАНИЕ

В этой книге содержатся упражнения для развития памяти и логики; вдобавок страницы ее наполнены магией. Когда кто-то читает такую книгу, что занимает в сумме 48 часов и не менее 6 дней, он получает от +1 до +5 (врожденный) к Интеллекту, в зависимости от типа книги.

После прочтения трактата магия с его страниц исчезает, и он становится обыкновенной книгой.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *чудо* или *желание;* **Стоимость:** 26 250 зм (+1), 52 500 зм (+2), 78 750 зм (+3), 105 000 зм (+4), 131 250 зм (+5)

УКРЕПЛЯЮЩАЯ МАЗЬ

Аура: слабое воплощение; **УЗ** 5

Категория: нет; **Цена:** 4 000 зм; **Вес:** ½ фунта

ОПИСАНИЕ

Обычно это горшочек диаметром 3 дюйма и глубиной 1 дюйм, наполненный мазью. В нем помещается 5 порций мази. Если ее наложить на отравленную рану либо проглотить, мазь обезвреживает любой яд (аналогично заклинанию *нейтрализация яда,* с +5 к проверке). Если наложить ее на зараженное место, она излечивает болезнь (аналогично заклинанию *исцеление от болезней,* с +5 к проверке). Если ее втереть в рану, она восстанавливает 1d8+5 ПЗ (аналогично заклинанию *исцеление легких ранений*).

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *исцеление легких ранений, нейтрализация яда, исцеление от болезней;* **Стоимость:** 2 000 зм

УНИВЕРСАЛЬНЫЙ РАСТВОРИТЕЛЬ

Аура: слабое превращение; **УЗ** 3

Категория: нет; **Цена:** 50 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Эта субстанция имеет уникальную способность растворять *абсолютный клей,* смоляной кулек и другие липкие вещества. Его применение — основное действие.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *кислотная стрела;* **Стоимость:** 25 зм

ФИЛАКТЕРИЯ НЕГАТИВНОЙ ЭНЕРГИИ

Аура: средняя некромантия [зло]; **УЗ** 10

Категория: лоб; **Цена:** 11 000 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Этот предмет полезен для любого, кто способен проводить негативную энергию. Филактерия при этом увеличивает урон, наносимый живым (и восстановление ПЗ нежити) на +2d6.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, создатель должен быть жрецом не ниже 10 уровня; **Стоимость:** 5 500 зм

ФИЛАКТЕРИЯ ПОЗИТИВНОЙ ЭНЕРГИИ

Аура: средняя некромантия [добро]; **УЗ** 10

Категория: лоб; **Цена:** 11 000 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Этот предмет полезен для любого, кто способен проводить позитивную энергию. Филактерия при этом увеличивает урон, наносимый нежити (и восстановление ПЗ живых), на +2d6.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, создатель должен быть жрецом не ниже 10 уровня; **Стоимость:** 5500 зм

ФИЛАКТЕРИЯ ТВЕРДОЙ ВЕРЫ

Аура: слабое прорицание; **УЗ** 1

Категория: лоб; **Цена:** 1 000 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

В этой маленькой коробочке лежит текст религиозного содержания. Коробочка крепится к кожаному шнурку и привязывается ко лбу персонажа. Пока ее не надели, нет немагических способов определить, что именно она делает. Носящий *филактерию твердой веры* немедленно узнает, если какое-то действие или предмет должен в ближайший момент негативно повлиять на его мировоззрение или отношения со своим божеством, включая волшебные эффекты. Он успевает узнать об этом до того, как произведет действие или коснется предмета, если хоть на секунду задумается об этом.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *определение мировоззрения (хаос, зло, добро и принципиальность)*; **Стоимость:** 500 зм

ФЛЕЙТА КРЫСОЛОВА

Аура: слабое воплощение; **УЗ** 2

Категория: нет; **Цена:** 1 150 зм; **Вес:** 3 фунта

ОПИСАНИЕ

Если владелец флейты знает правильную мелодию, он может с помощью этого музыкального инструмента собрать 1d3 стай крыс, если в радиусе 400 футов от него есть крысы. За каждые 50 футов расстояния, которое надо преодолеть крысам, сбор стаи происходит на раунд позже. Музыкант должен продолжать играть, пока крысы не соберутся, а когда они будут на месте, он должен пройти проверку Исполнения (духовые) со СЛ 10. При успехе крысы подчиняются телепатическим приказам музыканта, пока он продолжает играть; при провале они бросаются на него. Если он по любым причинам прекращает играть, крысы тут же уходят. СЛ Исполнения возрастает на +5 за каждую попытку вызвать крыс еще раз в течение тех же 24 часов.

Если крыс уже контролирует другое существо, количество его КЗ добавляется к СЛ проверки Исполнения. Если после установления контроля кто-то продолжает пытаться его перехватить, то проверки Исполнения нужно повторять каждый раунд.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *приворот (животное)*, *призыв природного союзника I*, способность понимание животных; **Стоимость:** 575 зм

ФЛЕЙТА ПАНИКИ

Аура: слабая некромантия; **УЗ** 4

Категория: нет; **Цена:** 6 000 зм; **Вес:** 3 фунта

ОПИСАНИЕ

Когда на этой волшебной флейте играют и проходят проверку Исполнения (духовые) со СЛ 15, флейта издает потусторонние пугающие звуки. Все кто находится в радиусе 30 футов и слышат мелодию, должны пройти испытание Воли со СЛ 13 и в случае провала стать напуганными на 4 раунда. Это не действует на существ с количеством КЗ 6 или больше. На *флейте паники* можно играть таким образом дважды в день.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *страх*; **Стоимость:** 3 000 зм

ФЛЕЙТА-ПЕРЕСМЕШНИК

Аура: слабая иллюзия; **УЗ** 2

Категория: нет; **Цена:** 1 800 зм; **Вес:** 3 фунта

ОПИСАНИЕ

Когда на этой флейте играет персонаж с навыком Исполнение (духовые), она может издавать самые неожиданные звуки. Этот эффект работает так же, как заклинание *призрачный звук*.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *призрачный звук*; **Стоимость:** 900 зм

ХРУСТАЛЬНЫЙ ШАР

Аура: среднее прорицание; **УЗ** 10

Категория: нет; **Цена:** варьируется; **Вес:** 7 фунтов

ОПИСАНИЕ

Самое знаменитое из устройств для тайновидения — *хрустальный шар* — имеет примерно 6 дюймов в диаметре. Многие гадатели и шарлатаны используют в работе немагические подобия таких шаров. Через настоящий *хрустальный шар* можно заглянуть практически на любое расстояние и даже на другой план, как при помощи заклинания *тайновидение* (испытание Воли со СЛ 16 отменяет). Использовать *хрустальный шар* можно много раз в день, но СЛ сопротивления его тайновидению уменьшается на 1 за каждое следующее применение.

У некоторых *хрустальных шаров* есть дополнительные свойства, которые можно применять, наблюдая через шар за целью.

Тип хрустального шара	Цена
Хрустальный шар	42 000 зм
Хрустальный шар с заклинанием *увидеть невидимое*	50 000 зм
Хрустальный шар с заклинанием *чтение мыслей* (испытание Воли со СЛ 13 отменяет)	51 000 зм
Хрустальный шар с заклинанием *телепатия**	70 000 зм
Хрустальный шар с заклинанием *истинное зрение*	80 000 зм

*** Наблюдающий может обмениваться мысленными сообщениями с тем, кто виден через *хрустальный шар*. Один раз в день персонаж может также попытаться сделать через него *внушение* (аналогично одноименному заклинанию, испытание Воли со СЛ 14 отменяет эффект).**

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *тайновидение* (а также любые дополнительные заклинания, помещенные в предмет); **Стоимость:** 21 000 зм (обычный), 25 000 (с *увидеть невидимое*), 25 500 зм (с *чтением мыслей*), 35 000 зм (с *телепатией*), 40 000 зм (с *истинным зрением*)

ЧЕРНЫЙ ЧЕРЕП

Аура: среднее разрушение [зло]; **УЗ** 9
Категория: нет; **Цена:** 60 000 зм; **Вес:** 5 фунтов

ОПИСАНИЕ

Этот череп, вырезанный из эбенового дерева, источает зло. Куда бы его ни поместили, область вокруг него оказывается под действием эффекта *посвящения злу*, с центром на черепе. К каждому *черному черепу* также привязано одно заклинание из стандартного списка совместимых с *посвящением злу*, и поменять его нельзя.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *посвящение злу*, создатель должен быть злым; **Стоимость:** 30 000 зм

ЧУДЕСНОЕ ПЕРО

Аура: сильное воплощение; **УЗ** 12
Категория: нет; **Цена:** 50 зм (якорь), 300 зм (птица), 200 зм (веер), 450 зм (ладья), 400 зм (дерево), 500 зм (кнут); **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Каждая из этих вещиц выглядит как перышко, но способна создавать нечто полезное. Возможные варианты чудесных перьев описаны ниже; все эти перья одноразовые. Без изучения магической ауры распознать свойства определенного пера невозможно — ничто в пере не указывает, что именно оно создает, и перья с одинаковой магией могут выглядеть совсем по-разному.

Якорь: Это перо создает якорь, удерживающий корабль в воде неподвижно в течение одного дня.

Птица: Это перо создает маленькую птицу, безошибочно доставляющую небольшое послание по выбранному адресу. Птица существует столько, сколько требуется, чтобы донести послание.

Веер: Это перо превращается в огромный веер и создает ветер, способный толкать один корабль (скорость около 25 миль в час). Эффекты этого ветра не складываются с уже имеющимся. Однако с помощью этого веера можно ослабить имеющийся ветер, создав относительно спокойное место во время шторма (на размер волн это, однако, не влияет). Веер работает до 8 часов. Он не работает на земле.

Ладья: Это перо создает ладью, похожую на лебедя, способную плыть со скоростью 60 футов. Она может нести 8 лошадей с вещами, или 32 персонажа среднего размера, или любое соответствующее сочетание. Ладья существует 1 день.

Дерево: Это перо создает огромный дуб (диаметр ствола 5 футов, высота 60 футов, диаметр кроны 40 футов); это мгновенный эффект.

Кнут: Это перо превращается в кожаный кнут, который сам атакует любого противника по выбору применившего перо персонажа, подобно *пляшущему* оружию. Кнут имеет +10 БМА, он наносит 1d6+1 несмертельного урона, имеет бонус усиления +1 к атакам и урону и при попадании предпринимает дополнительную попытку захвата (с +15 к боевому маневру). Он существует не дольше 1 часа.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *великое созидание;* **Стоимость:** 25 зм (якорь), 150 зм (птица), 100 зм (веер), 225 зм (ладья), 200 зм (дерево), 250 зм (кнут)

ЧУДЕСНЫЕ КРАСКИ

Аура: сильное воплощение; **УЗ** 15
Категория: нет; **Цена:** 4 000 зм; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

С помощью этих красок можно создавать настоящие вещи, просто нарисовав их. Краски наносят с помощью кисти из щетины или меха; они сами стекают, принимая нужные формы, пока художник концентрируется на образе. С помощь одного набора красок можно создать предмет размером в 1 000 кубических футов, нарисовав его на плоской поверхности площадью в 100 квадратных футов.

Таким образом можно создать только обычные и неподвижные предметы; существ и волшебные предметы создавать нельзя. Для рисования требуется какая-нибудь поверхность. Чтобы изобразить с помощью красок предмет, потребуется 10 минут и проверка Ремесла (художник) со СЛ 15. Особо ценные материалы: драгоценные металлы и камни, слоновая кость и т. п. — выглядят дорогими, но на деле оказываются сделанными из олова, свинца, стекла, латуни, кости и других недорогих материалов. С помощью красок можно создать обычное оружие, доспехи и любые иные простые вещи (включая продовольствие) стоимостью не дороже 2 000 зм. Эффект создания считается мгновенным.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *великое созидание;* **Стоимость:** 2 000 зм

ЧУДЕСНЫЕ КРЫЛЬЯ

Аура: среднее превращение; **УЗ** 10
Категория: плечи; **Цена:** 54 000 зм; **Вес:** 2 фунта.

ОПИСАНИЕ

Эта пара крыльев может выглядеть как старый непримечательный черный плащ, а может быть элегантной длинной накидкой из синих перьев. Когда носящий этот предмет одежды произносит волшебное слово, плащ превращается в пару крыльев, кожистых либо оперенных, на которых владелец может летать со скоростью 60 футов (средняя маневренность) и получает +5 (мастерство) к проверкам Полета

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *полет;* **Стоимость:** 27 000 зм

ЧУДЕСНЫЕ СТАТУЭТКИ

Аура: варьируется; **УЗ** варьируется
Категория: нет; **Цена:** 10 000 зм (бронзовый грифон), 10 000 зм (эбеновая муха), 16 500 зм (золотые львы), 21 000 зм (костяные козлы), 17 000 зм (мраморный слон), 28 500 зм (обсидиановый конь), 15 500 зм (ониксовая собака), 9 100 зм (серпентиновая сова), 3 800 зм (серебряный ворон); **Вес:** 1 фунт

ОПИСАНИЕ

Любая из *чудесных статуэток* выглядит как маленькая фигурка существа размером с дюйм (исключение описано ниже). Когда фигурку бросают на землю, произнося волшебное слово, она оживает и превращается в живое существо обычного размера (исключения описаны ниже). Это существо служит владельцу

и подчиняется его приказам. Если в описании не сказано иначе, оно понимает всеобщий язык, но не говорит.

Если *чудесную статуэтку* ломают или разрушают, когда она в форме статуэтки, то она уничтожается, теряя всю магию. Если животное убивают, когда оно в звериной форме, оно просто превращается обратно в статуэтку, и позже ее можно будет использовать снова.

Бронзовый грифон: Оживший бронзовый грифон имеет параметры обычного грифона (см. *«Бестиарий»*); грифон слушается владельца статуэтки. Ее можно применять дважды в неделю по 6 часов за раз. По прошествии 6 часов либо произнесении волшебного слова грифон снова превращается в маленькую статуэтку. Аура: среднее превращение; УЗ 11; Создание волшебных вещиц, *оживить предметы*.

Золотые львы: Эти статуэтки всегда парные; оживая, они превращаются во взрослых львов-самцов. Если их убивают в бою, они не могут вновь превращаться в течение 1 недели. Статуэтки можно применять один раз в день до 1 часа подряд. По произнесении волшебного слова львы снова превращаются в маленькие статуэтки. Аура: среднее превращение; УЗ 11; Создание волшебных вещиц, *оживить предметы*.

Костяные козлы: Этих статуэток всегда три. Каждый козел из трио отличается от остальных и имеет особые свойства.

- *Ездовой козел:* Эта статуэтка превращается в быстрого и выносливого скакуна, соответствующего тяжелой лошади во всем, кроме внешнего вида. Эту статуэтку можно применять 1 день в неделю — подряд или разделив на отрезки времени, в сумме составляющие 24 часа. По истечении этого времени или после произнесения волшебного слова козел превращается в статуэтку вновь, и ею нельзя будет воспользоваться раньше чем через 1 день.
- *Боевой козел:* Эта статуэтка превращается в чудовище размером крупнее быка, с параметрами мары (см. *«Бестиарий»*), но с двумя огромными рогами (урон 1d8+4 каждым рогом). При атаке с разбега он может применять только рога (но добавляет +6 к урону от каждого попадания). Эту статуэтку можно применять лишь раз в месяц, по 12 часов за раз.
- *Ужасный козел:* По произнесении волшебного слова эта статуэтка превращается в скакуна с параметрами легкой лошади. Однако его всадник может применять рога козла как оружие (один как *+3 тяжелая кавалерийская пика*, второй как *+5 длинный меч*). Когда на этом козле скачут к противнику, козел источает *ужас* (аналогично одноименному заклинанию) в радиусе 30 футов (испытание Воли со СЛ 16 ослабляет). Эту статуэтку можно применять один раз в 2 недели по 3 часа за раз. Аура: среднее превращение; УЗ 11; Создание волшебных вещиц, *оживить предметы*.

Мраморный слон: Эта статуэтка крупнее всех остальных — почти с человеческий кулак. По произнесении волшебного слова она превращается в настоящего слона. Он подчиняется владельцу статуэтки и может служить скакуном, грузовым животным или боевым зверем. Эту статуэтку можно использовать 4 раза в месяц, до 24 часов за раз. Аура: среднее превращение; УЗ 11; Создание волшебных вещиц, *оживить предметы*.

Обсидиановый конь: Эта статуэтка похожа на бесформенный черный камешек — лишь внимательное изучение показывает, что он слегка напоминает что-то четвероногое. Волшебное слово превращает его в скакуна, по параметрам соответствующего тяжелой лошади, но со следующими способностями, применяемыми один раз в раунд без ограничений: *дальний перелет, планарный переход* и *эфирная прогулка*. Он позволяет на себе ездить, но если у всадника доброе мировоззрение, скакун в 10% случаев увозит его в Нижние планы и там снова превращается в статуэтку. Эту статуэтку можно применять раз в неделю до 24 часов за раз. Уходя в Эфир или перемещаясь между планами, он берет с собой всадника со всем снаряжением, так что таким образом можно путешествовать по планам. Аура: сильное воплощение и превращение; УЗ 15; Создание волшебных вещиц, *оживить предметы, выход в эфир, полет, планарный переход*.

Ониксовая собака: Произнесение волшебного слова превращает эту статуэтку в существо с параметрами ездовой собаки, но у нее Интеллект 8, она говорит на всеобщем языке, и у нее особенно острый нюх и зрение (способность нюх и +4 к проверкам Внимания). У нее ночное зрение (60 футов), и она способна видеть невидимых существ (как под действием заклинания *увидеть невидимое*). Эту статуэтку можно применять один раз в неделю по 6 часов за раз. Она слушается только хозяина. Аура: среднее превращение; УЗ 11; Создание волшебных вещиц, *оживить предметы*.

Серпентиновая сова: Эта фигурка превращается либо в обычного филина, либо в гигантскую сову (используйте параметры гигантского орла) в зависимости от использованного волшебного слова. Она может превращаться один раз в день, не более чем на 8 часов за раз. Однако после трех превращений в гигантскую сову статуэтка теряет все свои волшебные свойства. Сова может общаться с владельцем телепатически, сообщая обо всем, что видит и слышит. Аура: среднее превращение; УЗ 11; Создание волшебных вещиц, *оживить предметы*.

Серебряный ворон: Эта серебряная статуэтка по волшебному слову превращается в ворона, но животное сохраняет металлическую природу, дающую ему твердость 10. Еще одно волшебное слово отправляет его в полет. Он может нести с собой послание, как существо под действием заклинания *зверь-посланник*. Если ворону не поручают нести сообщение, он слушается приказов владельца, но у него нет никаких особых способностей или телепатии. Он может оставаться птицей всего 24 часа в неделю, но эти часы необязательно должны идти подряд. Аура: среднее очарование и превращение; УЗ 6; Создание волшебных вещиц, *зверь-посланник, оживить предметы*.

Эбеновая муха: Ожившая *эбеновая муха* становится размером с пони и имеет параметры пегаса, но не может атаковать. Статуэтку можно применять трижды в неделю по 12 часов за раз. По прошествии 12 часов либо произнесении волшебного слова муха снова превращается в маленькую статуэтку. Аура: среднее превращение; УЗ 11; Создание волшебных вещиц, *оживить предметы*.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *оживить предметы* и другие заклинания (см. текст); **Стоимость:** 5 000 зм (бронзовый грифон), 8 250 зм (золотые львы), 10 500 зм (костяные козлы), 8 500 зм (мраморный слон), 14 250 зм (обсидиановый

конь), 7 750 зм (ониксовая собака), 4 550 зм (серпентиновая сова), 1 900 зм (серебряный ворон), 5 000 зм (эбеновая муха)

ЧУДЕСНЫЕ УНТЫ

Аура: слабое прегражденіе и превращение; **УЗ** 5
Категория: ноги; **Цена:** 2 500 зм; **Вес:** 1 фунт

ОПИСАНИЕ

Эта обувь обладает сразу рядом полезных свойств. Во-первых, носящий ее может двигаться по снегу с обычной скоростью, не оставляя следов. Во-вторых, он способен перемещаться с нормальной скоростью даже по самому скользкому льду (только по горизонтали, не по вертикали и не по очень крутым склонам), не скользя и не падая. Наконец, они его греют, словно заклинание *защита от непогоды*.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *кошачья грация, защита от непогоды, бесследный шаг;* **Стоимость:** 1 250 зм

ШЛЕМ ПОДВОДНЫХ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Аура: слабое превращение; **УЗ** 5
Категория: голова; **Цена:** 24 000 зм; **Вес:** 3 фунта

ОПИСАНИЕ

Носящий этот шлем может хорошо видеть под водой. По бокам внутри забрала есть специальные линзы; если их надвинуть на глаза, то видимость в воде увеличивается в пять раз по сравнению с нормальной для этой воды и освещенности (водоросли и иные преграды мешают видеть по обычным правилам). Если произнести волшебное слово, *шлем подводных приключений* дает носящему скорость плавания 30 футов и создает вокруг его головы шар воздуха, поддерживая его, пока волшебное слово не будет сказано снова. В таком шаре можно свободно дышать.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *дыхание под водой;* **Стоимость:** 12 000 зм

ШЛЕМ СИЯНИЯ

Аура: сильная смешанная; **УЗ** 13
Категория: голова; **Цена:** 125 000 зм; **Вес:** 3 фунта

ОПИСАНИЕ

Этот обыкновенный на вид шлем принимает свой истинный вид и проявляет свои силы, когда его надевают и произносят волшебное слово. Он начинает сверкать серебром и сталью, а также множеством крупных драгоценных камней.

Только что созданный шлем украшен 100 камнями, среди которых 10 алмазов, 20 рубинов, 30 огненных опалов и 40 обычных опалов. В ярком свете шлем многоцветно сверкает, отражая свет камнями на своих зубцах, как у короны. Камни эти владелец шлема может применять для достижения следующих эффектов:

- Алмаз: *Радужные брызги* (СЛ испытания 20)
- Рубин: *Огненная стена*
- Огненный опал: *Огненный шар* (10d6, испытание Реакции со СЛ 20, ½ урона)
- Опал: *Дневной свет*

Этот шлем можно применять один раз в раунд, но каждый камень расходуется при применении. Пока не закончатся все камни, *шлем сияния* также обладает следующими свойствами.

- Он излучает голубоватый свет, когда в радиусе 30 футов от него появляется нежить. Этот свет наносит нежити в этом же радиусе 1d6 урона в раунд.
- Носящий шлем может по волшебному слову сделать *огненным* любое оружие, которое держит в руках, — это свойство добавляется ко всем уже имеющимся свойствам оружия. Срабатывает это волшебное слово через 1 раунд.
- Шлем дает носящему устойчивость 20 к огню. Эта устойчивость не складывается с полученной от других источников.

Когда все камни теряют свои силы, шлем теряет всю магию, а драгоценности на нем рассыпаются в пыль. Если из шлема вынуть камень, камень уничтожается. Если носящий шлем получает урон от магического огня (после учета устойчивости от него), он должен пройти дополнительное испытание Воли со СЛ 15, и при провале оставшиеся в шлеме камни детонируют. Алмазы становятся *радужными брызгами*, и каждый их сноп случайным образом бьет по одному существу в пределах своей дистанции (включая, возможно, носящего шлем), рубины превращаются в *стены огня*, расходящиеся во всех направлениях от носящего шлем, огненные опалы становятся *огненными шарами* с носящим шлем в центре. Опалы и сам шлем просто разрушаются.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *обнаружение нежити, огненный шар, огненный клинок, дневной свет, радужные брызги, защита от стихии, огненная стена;* **Стоимость:** 62 500 зм

ШЛЕМ ТЕЛЕПАТИИ

Аура: слабое прорицание и очарование; **УЗ** 5
Категория: голова; **Цена:** 27 000 зм; **Вес:** 3 фунта

ОПИСАНИЕ

Этот тусклый металлический или костяной шлем закрывает большую часть головы. Носящий его может без ограничений применять *чтение мыслей*. Кроме того, он может отправлять телепатические послания всем, чьи поверхностные мысли читает (что дает двустороннюю связь). Один раз в день носящий шлем может сотворить *внушение* (аналогично заклинанию, испытание Воли со СЛ 14 отменяет эффект), передав его телепатически.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *чтение мыслей, внушение;* **Стоимость:** 13 500 зм

ШЛЕМ ТЕЛЕПОРТАЦИИ

Аура: среднее воплощение; **УЗ** 9
Категория: голова; **Цена:** 73 500 зм; **Вес:** 3 фунта

ОПИСАНИЕ

Носящий этот шлем может три раза в день применять *телепортацию* (аналогично одноименному заклинанию).

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *телепортация;* **Стоимость:** 36 750 зм

Шлем чтения и понимания

Аура: слабое прорицание; **УЗ** 4
Категория: голова; **Цена:** 5 200 зм; **Вес:** 3 фунта

Описание

Шлем чтения и понимания выглядит вполне обычным шлемом, но носящий его может понимать речь любого существа и читать тексты на любом языке, включая магические письмена. У обладателя вещи появляется +5 к проверкам Языкознания при попытках понять неполные, архаичные или другие необычные тексты. Понимание магического текста само по себе не предполагает возможности использования заклинания.

Создание

Требования: Создание волшебных вещиц, *понимание языков*, *чтение магических текстов*; **Стоимость:** 2 600 зм

Шляпа тысячи лиц

Аура: слабая иллюзия; **УЗ** 1
Категория: голова; **Цена:** 1 800 зм; **Вес:** —

Описание

Это обычная на вид шляпа позволяет носящему ее менять внешность, как с помощью заклинания *изменение облика*. Сама шляпа при этом может принимать вид гребешка, ленты, налобной повязки, колпака, чепца, капюшона, шлема и т. п.

Создание

Требования: Создание волшебных вещиц, *изменение облика*; **Стоимость:** 900 зм

Эликсир акробатики

Аура: слабое превращение; **УЗ** 5
Категория: нет; **Цена:** 250 зм; **Вес:** —

Описание

От глотка этого эликсира существо обретает удивительные акробатические способности, получая +10 (мастерство) к проверкам Акробатики на 1 час.

Создание

Требования: Создание волшебных вещиц, *кошачья грация*; **Стоимость:** 125 зм

Эликсир внимания

Аура: слабое прорицание; **УЗ** 2
Категория: нет; **Цена:** 250 зм; **Вес:** —

Описание

Выпивший этот эликсир обретает способность очень точно замечать детали, получая +10 (мастерство) к проверкам Внимания на 1 час.

Создание

Требования: Создание волшебных вещиц, *истинное зрение*; **Стоимость:** 125 зм

Эликсир огненного дыхания

Аура: среднее разрушение; **УЗ** 11
Категория: нет; **Цена:** 1 100 зм; **Вес:** —

Описание

Этот странный пузыристый эликсир дает выпившему способность выдыхать пламя до трех раз, нанося по 4d6 урона огнем одной цели на расстоянии до 25 футов. Жертва может пройти испытание Реакции со СЛ 13, чтобы уменьшить урон вдвое. Неиспользованные огненные выдохи исчезают через час после выпивания эликсира.

Создание

Требования: Создание волшебных вещиц, *опаляющий луч*; **Стоимость:** 550 зм

Эликсир плавания

Аура: слабое превращение; **УЗ** 2
Категория: нет; **Цена:** 250 зм; **Вес:** —

Описание

Выпивший этот эликсир лучше плавает; в воде его окружает почти необнаружимая магическая оболочка, дающая ему +10 (мастерство) к проверкам Плавания на 1 час.

Создание

Требования: Создание волшебных вещиц, создатель должен иметь хотя бы 5 пунктов в навыке Плавание; **Стоимость:** 125 зм

Эликсир правды

Аура: слабое очарование; **УЗ** 5
Категория: нет; **Цена:** 500 зм; **Вес:** —

Описание

Выпивший эликсир правды говорит только правду в течение 10 минут (испытание Воли со СЛ 13 отменяет эффект). Он также обязан отвечать на все задаваемые вопросы, но для каждого вопроса он получает возможность отдельно пройти испытание Воли (СЛ 13 отменяет эффект). Любое из этих вторичных испытаний не отменяет действия эликсира в целом, но позволяет ничего не ответить на конкретный вопрос (отвечать в любом случае можно только правду). Задавать можно не более одного вопроса в раунд. Это действующий на разум эффект школы очарования (принуждение).

Создание

Требования: Создание волшебных вещиц, *место истины*; **Стоимость:** 250 зм

Эликсир скрытности

Аура: слабая иллюзия; **УЗ** 5
Категория: нет; **Цена:** 250 зм; **Вес:** —

Описание

Выпивший этот эликсир обретает интуитивное умение прятаться и красться, получая +10 (мастерство) к проверкам Скрытности на 1 час.

Создание

Требования: Создание волшебных вещиц, *невидимость*; **Стоимость:** 125 зм

Эльфийские сапоги

Аура: слабое превращение; **УЗ** 5
Категория: ноги; **Цена:** 2 500 зм; **Вес:** 1 фунт

Описание

В этих мягких сапожках можно ловко двигаться практически по любой местности. Они дают +5 (мастерство) к проверкам Акробатики.

Создание

Требования: Создание волшебных вещиц, создатель должен быть эльфом; **Стоимость:** 1 250 зм

ЭЛЬФИЙСКИЙ ПЛАЩ

Аура: слабая иллюзия; **УЗ** 3

Категория: плечи; **Цена:** 2 500 зм; **Вес:** 1 фунт

ОПИСАНИЕ

Когда этот простой серый плащ носят, натянув на голову капюшон, он дает +5 (мастерство) к проверкам Скрытности.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещиц, *невидимость*, создатель должен быть эльфом; **Стоимость:** 1 250 зм

Мировоззрение разумного предмета

d%	Мировоззрение предмета
01–10	Хаотичный добрый
11–20	Хаотичный нейтральный*
21–35	Хаотичный злой
36–45	Нейтральный злой*
46–55	Принципиальный злой
56–70	Принципиальный добрый
71–80	Принципиальный нейтральный*
81–90	Нейтральный добрый*
91–100	Нейтральный

* Этим предметом могут пользоваться персонажи, чье мировоззрение соответствует не нейтральной части его мировоззрения.

Характеристики разумного предмета

Значение характеристики	Цена (модификатор)	Эго (модификатор)
10	—	—
11	+200 зм	—
12	+500 зм	+1
13	+700 зм	+1
14	+1 000 зм	+2
15	+1 400 зм	+2
16	+2 000 зм	+3
17	+2 800 зм	+3
18	+4 000 зм	+4
19	+5 200 зм	+4
20	+8 000 зм	+5

Восприятие и коммуникация у разумных предметов

Способность	Цена (модификатор)	Эго (модификатор)
Эмпатия	—	—
Речь	+500 зм	—
Телепатия	+1 000 зм	+1
Восприятие (30 футов)	—	—
Восприятие (60 футов)	+500 зм	—
Восприятие (120 футов)	+1 000 зм	—
Ночное зрение	+500 зм	—
Слепое чутье	+5 000 зм	+1
Чтение на любых языках	+1 000 зм	+1
Чтение магических текстов	+2 000 зм	+1

Разумные предметы

Иногда волшебные предметы бывают разумными. Магия наделяет их сознанием, и они мыслят и чувствуют так же, как персонажи, — фактически становясь персонажами ведущего. У разумных предметов бывают особые свойства и способности, а иногда даже собственные цели. Разумными могут быть только постоянные волшебные предметы (не одноразовые или имеющие ограниченное количество зарядов). Это означает, что зелья, свитки и жезлы неспособны обладать разумом. Среди магических предметов меньше 1% разумных. Такие предметы можно считать существами типа конструкция — у них есть характеристики Интеллекта, Мудрости и Харизмы. Зачастую они обладают способностью освещать все вокруг без ограничений, подобно волшебному оружию, и многим из них это необходимо, чтобы «видеть».

В отличие от большинства волшебных предметов, разумные могут применять свои способности, не дожидаясь волшебного слова от владельца. Они действуют в порядке той же инициативы, что и их владелец.

Создание разумного предмета

Придумывая разумный предмет, стоит использовать следующие общие рекомендации. У разумных предметов всегда есть мировоззрение, ментальные характеристики, восприятие, какое-то количество известных языков и как минимум одна особая способность. От количества и качества всего этого зависит общая стоимость предмета. Многие способности увеличивают особый параметр предмета — Эго. Чем выше Эго, тем труднее контролировать такой предмет и тем выше вероятность, что предмет сам начнет управлять владельцем, что делает такие предметы небезопасными.

Разумный волшебный предмет имеет начальную цену в 500 зм. Определяя его конечную цену, сложите эти 500 зм и цену всех его дополнительных свойств, полученных за разумность. Потом прибавьте получившуюся сумму к базовой цене волшебного предмета.

Мировоззрение разумного предмета

У любого разумного предмета есть мировоззрение (см. таблицу «Мировоззрение разумного предмета»).

У разумного оружия часто бывают свойства, предполагающие определенное мировоззрение, — это ограничивает ваш выбор.

Персонаж, чье мировоззрение не соответствует мировоззрению предмета (исключения указаны в таблице и отмечены звездочками), получает один отрицательный уровень, если берет такую вещь в руки. Этот отрицательный уровень остается, пока вещь не выпустят из рук, а до тех пор убрать его невозможно никакими средствами (включая заклинание *восстановление*). Однако это не оборачивается постоянным отрицательным уровнем. Этот отрицательный уровень складывается с любыми иными штрафами, которые предмет может давать неподходящим владельцам. Предметы

Силы разумных предметов

d%	Сила	Цена (модификатор)	Эго (модификатор)
01–10	Предмет может творить одно заклинание 0 круга, без ограничений	+1 000 зм	+1
11–20	Предмет может творить одно заклинание 1 круга, 3 / день	+1 200 зм	+1
21–25	Предмет может накладывать на себя *ауру магии*, без ограничений	+2 000 зм	+1
26–35	Предмет может творить одно заклинание 2 круга, 1 / день	+2 400 зм	+1
36–45	У предмета есть 5 пунктов в одном навыке*	+2 500 зм	+1
46–50	Предмет может выдвигать конечности и перемещаться со скоростью 10 футов	+5 000 зм	+1
51–55	Предмет может творить одно заклинание 3 круга, 1 / день	+6 000 зм	+1
56–60	Предмет может творить одно заклинание 2 круга, 3 / день	+7 200 зм	+1
61–70	У предмета есть 10 пунктов в одном навыке*	+10 000 зм	+2
71–75	Предмет может менять форму на одну альтернативную того же размера	+10 000 зм	+2
76–80	Предмет может применять *полет* (аналогично заклинанию), скорость 30 футов	+10 000 зм	+2
81–85	Предмет может творить одно заклинание 4 круга, 1 / день	+11 200 зм	+2
86–90	Предмет может применять *телепортацию*, 1 / день	+15 000 зм	+2
91–95	Предмет может творить одно заклинание 3 круга, 3 / день	+18 000 зм	+2
96–100	Предмет может творить одно заклинание 4 круга, 3 / день	+33 600 зм	+2

* Разумным предметам подходят навыки, зависящие от Интеллекта, Мудрости или Харизмы, если только у них нет способности двигаться.

с Эго (см. ниже) от 20 до 29 дают два отрицательных уровня; с Эго 30 и выше — три отрицательных уровня.

Характеристики разумного предмета

У разумных предметов есть три характеристики — Интеллект, Мудрость и Харизма. Каждая из этих характеристик равна 10, но ее можно увеличивать до максимума в 20. В таблице «Характеристики разумного предмета» на стр. 566 указана стоимость увеличения характеристик вещи: эта сумма выплачивается отдельно за каждую характеристику выше 10. Например, разумный волшебный предмет с Интеллектом 15, Мудростью 12 и Харизмой 10 стоит на 2 400 зм больше, чем базовый (сюда включена начальная цена 500 зм за разумность).

Знание языков у разумных предметов

Как и персонажи, разумный предмет знает всеобщий язык и один дополнительный язык за каждый пункт модификатора Интеллекта. Выбирайте языки, исходя из происхождения и предназначения предмета. Если предмет не может говорить, он все же может понимать известные ему языки и читать на них.

Восприятие и коммуникация

Каждый разумный волшебный предмет изначально способен видеть и слышать в радиусе 30 футов, а также эмпатически общаться с владельцем. Эмпатия лишь позволяет предмету сообщать о своем одобрении или неодобрении определенных действий на уровне эмоций. Улучшенное восприятие и дополнительные способности увеличивают цену предмета и его Эго, как указано в таблице «Восприятие и коммуникация у разумных предметов» на стр. 566.

Эмпатия (Св): Эмпатия позволяет предмету на уровне эмоций сообщать, одобряет или не одобряет он определенные действия. Она не включает словесную коммуникацию.

Речь (Св): Разумный предмет, владеющий речью, может говорить на всех известных ему языках.

Телепатия (Св): Телепатия позволяет разумному предмету общаться с владельцем, независимо от того, говорят они на одном языке или нет. Владелец для этого должен касаться предмета.

Восприятие: Разумный предмет может видеть и слышать на соответствующем расстоянии. Добавление ночного зрения или слепого чутья позволяет предмету воспринимать мир на том же расстоянии, что и обычным зрением и слухом.

Чтение на любых языках (Экс): Предмет может читать тексты на любых языках.

***Чтение магических текстов* (Пс):** Разумный волшебный предмет с этим свойством может читать свитки и иные магические письмена, как при помощи заклинания *чтение магических текстов*. Эта способность не дает ему возможности пользоваться свитками или иными предметами. Включение и выключение этого свойства — свободное действие.

Силы разумных предметов

Каждый разумный предмет обычно имеет минимум одну особую силу, а у могущественных их может быть сразу много. Свойства разумного предмета выбирают или определяют случайным образом по таблице «Силы разумных предметов». Все свойства работают по воле предмета, хотя разумные предметы обычно выполняют пожелания владельца. Применение такой силы или концентрация на уже работающей — это основное действие, которое производит сам предмет. УЗ для таких эффектов равен УЗ предмета, а СЛ испытаний зависит от его самой высокой характеристики.

Цели предметов

Некоторые разумные предметы имеют особые цели, которыми руководствуются в действиях. Предмет, имеющий такую цель, получает +2 к Эго. Цель должна соответствовать типу и мировоззрению предмета, и здесь как нигде важен здравый смысл. Цель «побеждать / убивать мистических

Цели разумных предметов

d%	Цель	Эго (модификатор)
01–20	Побеждать / убивать тех, кто имеет противоположное мировоззрение*	+2
21–30	Побеждать / убивать мистических заклинателей (включая чудовищ, в том числе с псевдозаклинаниями)	+2
31–40	Побеждать / убивать сакральных заклинателей (включая божественных посланников и служителей)	+2
41–50	Побеждать / убивать тех, кто не является заклинателями	+2
51–55	Побеждать / убивать определенный тип существ (тип выбирается как для оружия *убийцы*)	+2
56–60	Побеждать / убивать представителей определенного народа или вида	+2
61–70	Защищать представителей определенного народа или вида	+2
71–80	Побеждать / убивать служителей определенного божества	+2
81–90	Защищать служителей и интересы определенного божества	+2
91–95	Побеждать / убивать всех (кроме предмета и его владельца)	+2
96–100	Выберите одну любую	+2

* Нейтральный (Н) предмет в этом случае сохраняет баланс, побеждая / убивая могущественных существ крайних мировоззрений (ПД, ПЗ, ХД, ХЗ).

Способности, связанные с целями

d%	Способность	Цена (модификатор)	Эго (модификатор)
01–20	Предмет может обнаруживать противников, относящихся к его особой цели, в пределах 60 футов	+10 000 зм	+1
21–35	Предмет может неограниченно применять заклинание 4 круга	+56 000 зм	+2
36–50	Владелец получает +2 (удача) к атакам, испытаниям и проверкам	+80 000 зм	+2
51–65	Предмет может неограниченно применять заклинание 5 круга	+90 000 зм	+2
66–80	Предмет может неограниченно применять заклинание 6 круга	+132 000 зм	+2
81–95	Предмет может неограниченно применять заклинание 7 круга	+182 000 зм	+2
96–100	Предмет может один раз в месяц применять к владельцу *истинное воскрешение*	+200 000 зм	+2

заклинателей» не значит, что меч заставляет владельца бросаться на каждого встречного волшебника или что он считает возможным убить всех волшебников, бардов и чародеев на свете. Однако он их ненавидит и может мечтать свергнуть местную магократию или разрушить тайную магическую организацию. Цель «защищать эльфов» не означает, что если предмет в руках у эльфа, то думает только о защите этого персонажа. Это значит, что предмет старается помогать эльфам как народу, уничтожать их врагов и поддерживать их правителей. Цель «побеждать / убивать всех» не означает отсутствие инстинкта самосохранения. Она означает, что предмет не успокоится (и владельцу успокоиться не даст), пока не подомнет под себя всех вокруг.

В таблице «Цели разумных предметов» приведены примеры возможных целей предмета. Если его владелец последовательно игнорирует эти цели или идет против них, предмет получает +4 к Эго до тех пор, пока его владелец не начнет сотрудничать. Это складывается с +2 к Эго за наличие особой цели.

Способности, связанные с целями

Эти способности работают, только пока разумный предмет непосредственно занят достижением своей цели. Уместность их применения определяет сам предмет. В отличие от прочих своих способностей, разумный предмет может отказаться применять эти силы, даже если владелец им управляет (см. «Вещи против персонажей»). УЗ таких эффектов равен УЗ предмета. СЛ испытания против этих эффектов зависит от самой высокой характеристики предмета. Список этих способностей приведен в таблице «Способности, связанные с целями».

Эго предмета

Эго — это показатель силы личности и мощи предмета. Численно оно равно сумме модификаторов к Эго плюс отдельный модификатор за стоимость базового волшебного предмета (без учета стоимости свойств, полученных за разумность). От Эго предмета зависит, кто в паре главный — предмет или его хозяин.

Цена базового волшебного предмета	Эго (модификатор)
Менее 1 000 зм	—
От 1 001 зм до 5 000 зм	+1
От 5 001 зм до 10 000 зм	+2
От 10 001 зм до 20 000 зм	+3
От 20 001 зм до 50 000 зм	+4
От 50 001 зм до 100 000 зм	+6
От 100 001 зм до 200 000 зм	+8
От 200 001 зм и выше	+12

Вещи против персонажей

У предмета, имеющего Эго, есть и собственная воля. Предмет всегда абсолютно верен своему мировоззрению, и если персонаж, владеющий им, не поступает согласно этому мировоззрению или ничего не делает для достижения особой цели предмета, то у них возникает конфликт: вещь против персонажа. Кроме того, любой предмет с Эго, равным 20 или выше, всегда считает себя значительней любого персонажа, и если последний с ним хоть в чем-то не согласен, тут же начинается конфликт.

Когда происходит такой конфликт, владелец вещи должен пройти испытание Воли (СЛ соответствует Эго предмета). В случае успеха он остается хозяином положения, при провале вещь перехватывает контроль. Вещь контролирует хозяина 1 день или пока не случится какое-то важное событие (например, большая битва или нечто, что угрожает предмету или персонажу). Пока предмет контролирует персонажа, он сдерживает его собственные порывы и обычно заставляет предпринимать некие действия вроде описанных ниже:

- Избавиться от товарищей или вещей, которые не нравятся разумному предмету из-за его мировоззрения или по иным причинам.
- Избавиться от всех прочих волшебных предметов или вещей определенного типа.
- Отправиться туда, куда прикажет предмет.
- Немедленно пойти искать и убивать тех, кого предмет не любит.
- Обеспечить магическую защиту для самого предмета, чтобы его не беспокоили, когда им не пользуются.
- Носить с собой этот предмет везде.
- Передать предмет более подходящему, по мнению того, владельцу.

В исключительных обстоятельствах предмет способен и на большее. Ниже перечислены примеры:

- Заставить своего владельца участвовать в драке.
- Отказаться драться с противником.
- Нанести прямой урон владельцу или его товарищам.
- Заставить владельца сдаться противнику.
- Вывернуться у владельца из рук в критический момент.

Разумеется, предметы так не делают, когда в их отношениях с персонажем царит гармония и когда у них схожие цели и взгляды на жизнь. Но даже в такой ситуации предмет может как предпочесть иметь дело с персонажем послабее, чтобы в случае чего перехватить управление, так и, наоборот, с персонажем посильнее, который эффективнее поможет ему в достижении целей.

Все разумные волшебные предметы с сильным Эго стремятся играть важную роль во всем, что их касается, включая бой. Они склонны конкурировать даже с теми, кто разделяет их мировоззрение. Ни один разумный предмет не любит делить владельца с другими такими же. Разумные предметы автоматически узнают о присутствии других разумных предметов в радиусе 60 футов и обычно стараются отвлечь или обмануть владельца, чтобы он не связывался с соперником или даже уничтожил его. Разумеется, на это поведение влияет мировоззрение предмета.

Разумные предметы почти никогда не подчиняются полностью персонажу, владеющему ими, даже когда не перехватывают контроль. Пусть у них нет возможности навязать свое мнение, они от него не отказываются и продолжают его придерживаться, выказывая, когда могут.

Проклятые предметы

Проклятыми называются предметы с теми или иными нежелательными свойствами. Иногда они приносят и пользу, и вред, что заставляет персонажа делать трудный выбор. Почти никогда предметы не создают проклятыми намеренно. Обычно это результат спешки, неопытности или отсутствия нужных материалов у создателя. Хотя многие из них производят какие-то магические эффекты, у них либо есть серьезные недостатки, либо они делают вообще не то, что предполагалось изначально. Если результат проверки навыка при создании вещи оказывается ниже УС на 5 или больше, бросьте кости и сверьтесь с таблицей «Распространенные проклятия» на стр. 570, чтобы определить, каким эффектом теперь наделен предмет.

Опознание проклятых предметов: Производится так же, как в случае всех прочих волшебных предметов, но с одним исключением. Проклятие распознается только при броске, превышающем СЛ опознания на 10 и выше; если опознание прошло успешно, но результат меньше, чем СЛ опознания +10, то выясняется только то, чем предмет должен был стать, если бы был создан нормально. Если уже известно, что предмет проклят, для опознания проклятия достаточно прохождения проверки с обычной СЛ.

Снятие проклятых предметов: От одних проклятых предметов избавиться несложно. Другие магическим образом заставляют владельца держать их при себе, чего бы это ни стоило. Третьи возвращаются к владельцу вновь и вновь, или их оказывается невозможно снять. От таких предметов можно избавиться, наложив на персонажа или предмет заклинание *снятие проклятия* или применив аналогичную магию. СЛ проверки УЗ для снятия проклятия равна 10 + УЗ предмета. Если заклинание срабатывает успешно, на следующий раунд от предмета можно избавиться. Но если им снова воспользоваться, проклятие начинает действовать снова.

Распространенные эффекты проклятых предметов

Ниже приведены наиболее распространенные эффекты проклятых предметов. Ведущий всегда может изобрести новые виды таких проклятий.

Заблуждение: Владелец считает, что магия предмета работает как положено, хотя на деле ничего полезного он не делает. Переубедить владельца при этом невозможно, не наложив на него *снятие проклятия*.

Противоположный эффект или не та цель: Такие проклятые предметы работают с ошибкой. Они либо производят эффект, противоположный задуманному, либо действуют на владельца вместо другой цели. Такие предметы далеко не всегда вредны или бесполезны. К предметам этого типа относится оружие, которое дает штрафы к атакам и урону вместо бонусов. Персонаж не узнает автоматически, какой модификатор усиления у его оружия, — и точно так же он не сразу узнает, что его оружие проклято. Разобравшись, он

Распространенные проклятия

d%	Проклятие
01–15	Заблуждение
16–35	Противоположный эффект или не та цель
36–45	Работа с перебоями
46–60	Требования
61–75	Недостаток
76–90	Совершенно иной эффект
91–100	Используйте предмет из таблицы «Особые проклятые предметы»

может от него избавиться, если только проклятие предмета не препятствует этому. В последних случаях избавиться от предмета можно, только применив *снятие проклятия*.

Работа с перебоями: Такие предметы работают как положено, но только часть времени. Они бывают ненадежными, с ограничениями и неконтролируемыми.

Ненадежные: При каждом применении они в 5% случаев (01–05 на d%) не срабатывают.

С ограничениями: Работают только в определенных условиях. Выберите или определите случайным образом условие по следующей таблице:

d%	Условия
01–03	При температуре ниже нуля
04–05	При температуре выше нуля
06–10	Днем
11–15	Ночью
16–20	При солнечном свете
21–25	Не при солнечном свете
26–34	В воде
35–37	Не в воде
38–45	Под землей
46–55	Над землей
56–60	В радиусе 10 футов от существа определенного (случайного) типа
61–64	В радиусе 10 футов от существа определенного (случайного) народа или вида
65–72	В радиусе 10 футов от мистического заклинателя
73–80	В радиусе 10 футов от сакрального заклинателя
81–85	В руках того, кто не является заклинателем
86–90	В руках заклинателя
91–95	В руках существа с определенным мировоззрением
96	В руках существа определенного пола
97–99	В определенные праздники или во время определенных астрономических явлений
100	Более чем в 100 милях от определенного места

Неконтролируемые: Такие предметы время от времени срабатывают сами в неподходящий момент. Каждый день бросайте d%. При результате 01–05 предмет срабатывает в какой-то случайный момент в течение дня.

Требование: У некоторых предметов бывают требования, без которых их невозможно применять. Чтобы такой предмет работал, нужно выполнение одного или нескольких условий из указанных ниже:

- Персонаж должен есть вдвое больше обычного.
- Персонаж должен спать вдвое больше обычного.
- Персонаж должен совершить определенное деяние (один раз, после этого предмет работает нормально).
- Персонаж должен жертвовать (уничтожать) драгоценные материалы на 100 зм в день
- Персонаж должен жертвовать (уничтожать) волшебные предметы на 2 000 зм в неделю.
- Персонаж должен стать вассалом определенного аристократа или благородного рода.
- Персонаж должен избавиться от любых других волшебных предметов.
- Персонаж должен поклоняться определенному божеству.
- Персонаж должен сменить имя на другое, определенное: предмет работает только у тех, кого зовут именно так.
- Персонаж должен взять уровень определенного класса, если у него еще нет уровней этого класса.
- Персонаж должен иметь минимальное количество пунктов в определенном навыке.
- Персонаж должен однократно пожертвовать часть своей жизненной энергии (2 пункта Выносливости). Если он вернет себе эти пункты (например, с помощью заклинания *восстановление*), предмет перестанет работать. Он не перестает работать, если Выносливость персонажа увеличится в результате повышения уровня, применения *желания* или волшебного предмета).
- Предмет нужно каждый день очищать святой водой.
- Предметом надо каждый день убивать живое существо.
- Предмет надо один раз в месяц бросать в вулканическую лаву.
- Предмет надо применять хотя бы один раз в день, или он больше не будет работать у того же владельца.
- Предмет должен пить кровь каждый раз, когда его берут в руки (применимо только для оружия). Его нельзя убрать или сменить на другое оружие, пока он не нанесет урон.
- На предмет надо каждый день накладывать определенное заклинание (например, *благословение, покаяние* или *оживить предметы*).

Требования не стоит определять случайным образом — они должны зависеть от самого предмета. Разумные предметы часто высказывают свои требования вслух и считают их важными. Если требование не выполняется, предмет перестает работать. Если выполняется, то предмет чаще всего работает один день, а потом требование надо выполнять снова (но бывают одноразовые требования, или выполняемые раз в месяц, или постоянно действующие).

Недостаток: Предметы с недостатками обычно вполне полезны, но имеют неудобные побочные эффекты. Хотя некоторые недостатки проявляют себя, только когда предмет применяется или держится в руке (как, например, оружие), довольно часто они оказывают влияние все время, пока предмет находится у персонажа. Если не сказано иначе, верно именно это. СЛ испытания против любых перечисленных ниже эффектов равна 10 + УЗ предмета.

d%	Недостаток
01–04	Волосы персонажа каждый час отрастают на 1 дюйм
05–09	Персонаж однократно либо подрастает на 6 дюймов (01–50 на d%), либо уменьшается в росте на столько же (51–100)
10–13	Температура около предмета на 5 °С ниже, чем вокруг
14–17	Температура около предмета на 5 °С выше, чем вокруг
18–21	Меняется цвет волос персонажа
22–25	Меняется цвет кожи персонажа
26–29	Персонаж приобретает особую примету (татуировку, странное свечение и т. п.)
30–32	Меняется пол персонажа
33–34	Меняется народ или вид персонажа
35	Персонаж заболевает случайной и неизлечимой болезнью
36–39	Предмет постоянно издает раздражающий звук (стонет, плачет, вопит, ругается и т. п.)
40	Предмет имеет шутовской вид (яркая расцветка, корявая форма, розовое свечение)
41–45	Персонаж становится чрезвычайно жадным
46–49	У персонажа появляется параноидальный страх потерять или повредить этот предмет
50–51	Мировоззрение персонажа изменяется
52–54	Персонаж нападает на ближайшее существо (каждый день вероятность 5% (01–05 на d%))
55–57	Персонаж оказывается в шоке на 1d4 раундов после того, как предмет произведет свой эффект (или случайным образом, 1 / день)
58–60	Зрение персонажа ухудшается (–2 к атакам, испытаниям и проверкам навыков, требующим зрения)
61–64	Персонаж получает один отрицательный уровень
65	Персонаж получает два отрицательных уровня
66–70	Персонаж должен каждый день проходить испытание Воли, в случае провала его Интеллект получает 1 пункт урона
71–75	Персонаж должен каждый день проходить испытание Воли, в случае провала его Мудрость получает 1 пункт урона
76–80	Персонаж должен каждый день проходить испытание Воли, в случае провала его Харизма получает 1 пункт урона
81–85	Персонаж должен каждый день проходить испытание Стойкости, в случае провала его Выносливость получает 1 пункт урона
86–90	Персонаж должен каждый день проходить испытание Стойкости, в случае провала его Сила получает 1 пункт урона
91–95	Персонаж должен каждый день проходить испытание Стойкости, в случае провала его Ловкость получает 1 пункт урона
96	Персонаж превращается (эффект полиморфизма) в определенный вид существа (каждый день вероятность 5% (01–05 на d%))
97	Персонаж не может применять мистические заклинания
98	Персонаж не может применять сакральные заклинания
99	Персонаж не может применять никакие заклинания
100	Выберите самый подходящий недостаток из вышеперечисленных или придумайте новый специально для этого предмета

Особые проклятые предметы

Самыми опасными обычно оказываются предметы, полезные свойства которых полностью замещены проклятием. Но даже для них можно найти применение — особенно в качестве ловушек или оружия.

Ниже приведены примеры таких предметов.

Вместо требований к созданию в описании каждого предмета указывается, на какие полезные волшебные предметы он похож и при создании каких он может случайно получиться.

Если продавать такие предметы покупателю, не знающему о проклятии, то стоить они будут как настоящие предметы, которыми кажутся.

Проклятые доспехи и оружие бывают столь же разнообразны, как их немагические разновидности, и здесь лишь перечислено несколько распространенных вариантов.

Так, *–2 проклятый меч* легко может выглядеть как *+3 короткий меч* или *+1 кинжал* и иметь соответствующий отрицательный модификатор вместо указанного –2.

Особые проклятые предметы

d%	Предмет
01–05	*Благовония одержимости*
06–15	*Кольцо неуклюжести*
16–20	*Амулет неизбежного обнаружения*
21–25	*Тяжелый камень*
26–30	*Наручи беззащитности*
31–35	*Перчатки криворукости*
36–40	*Проклятый –2 меч*
41–43	*Доспех ярости*
44–46	*Медальон громких мыслей*
47–52	*Фляжка с проклятиями*
53–54	*Удушливая пыль*
55	*Шлем перемены мировоззрения*
56–60	*Ядовитое зелье*
61	*Буйная метла*
62–63	*Мантия бессилия*
64	*Книга глупостей*
65–68	*Самобойное копье*
69–70	*Доспех притяжения стрел*
71–72	*Самоловная сеть*
73–75	*Прожорливая сумка*
76–80	*Кровавая булава*
81–85	*Вшивая мантия*
86–88	*Оберег гниения*
89–92	*Меч берсерка*
93–96	*Сапоги-самоплясы*
97	*Гипнотический шар*
98	*Ожерелье удушения*
99	*Отравленный плащ*
100	*Скарабей смерти*

Амулет неизбежного обнаружения

Аура: среднее прегражде́ние; **УЗ** 10
Категория: шея; **Вес:** ½ фунта

ОПИСАНИЕ

Этот амулет похож на те, что скрывают своего владельца от магического обнаружения и тайновидения или *чтения мыслей* и телепатии — словно *амулет необнаружимости*. На самом деле этот амулет дает носящему –10 ко всем испытаниям против заклинаний прорицания.

СОЗДАНИЕ

Волшебные предметы: *амулет необнаружимости*

Благовония одержимости

Аура: среднее очарование; **УЗ** 6
Категория: нет; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Эти брикеты очень похожи на *благовония медитации*. Если их зажечь и помедитировать рядом, то персонаж окажется полностью уверен, что его магические силы увеличились в результате применения благовоний. Он бросается творить заклинания при каждой возможности, даже если это бесполезно или не нужно. Персонаж остается одержим своей магией, пока не потратит все заклинания и псевдозаклинания или пока не пройдет 24 часа.

СОЗДАНИЕ

Волшебные предметы: *благовония медитации*

Буйная метла

Аура: среднее превращение; **УЗ** 10
Категория: нет; **Вес:** 3 фунта

ОПИСАНИЕ

Этот предмет с виду неотличим от обычной метлы. Он по всем признакам идентичен *летающей метле*, кроме последствий применения.

Если кто-то пытается на ней взлететь, метла делает мертвую петлю и сбрасывает его на землю вниз головой (с небольшой высоты, без нанесения урона). Затем метла набрасывается на жертву, тыча ей прутьями в лицо или колотя ее рукояткой. У метлы по две атаки в раунд каждым концом (итого четыре атаки в раунд). Она имеет +5 к атакам; прутья при попадании ослепляют персонажа на 1 раунд, а рукоятка наносит 1d6 урона. У метлы КБ 13, ЗБМ 17, 18 пунктов прочности и твердость 4.

СОЗДАНИЕ

Волшебные предметы: *летающая метла*

Вшивая мантия

Аура: сильное прегражде́ние; **УЗ** 13
Категория: одежда; **Вес:** 1 фунт

ОПИСАНИЕ

Надевший эту мантию не замечает ничего необычного. У нее есть полезные волшебные свойства. Однако как только владелец оказывается в ситуации, требующей концентрации и действий, направленных против врагов, истинная природа мантии проявляет себя: носящего немедленно начинает кусать множество насекомых, волшебным образом появляющихся в мантии. Что бы он ни делал, он не может не чесаться и не дергаться. Он получает штраф –5 к инициативе и штраф –2 ко всем атакам, испытаниям и проверкам навыков. Если он пытается сотворить заклинание, то должен пройти проверку концентрации (СЛ 20 + круг заклинания), чтобы не потратить его впустую.

СОЗДАНИЕ

Волшебные предметы: *мантия архимага, балахон подобия, одеяние костей, глазастая мантия, переливчатая мантия, звездная мантия, балахон тысячи мелочей*

Гипнотический шар

Аура: сильное прорицание; **УЗ** 17
Категория: нет; **Вес:** 7 фунтов

ОПИСАНИЕ

Этот проклятый предмет для тайновидения с первого взгляда неотличим от *хрустального шара*. Однако любой пытающийся его использовать оказывается заворожен на 1d6 минут и получает телепатическое *внушение* (испытание Воли со СЛ 19 отменяет). Сам он впоследствии верит, что видел интересовавшее его существо или место. На деле же он подпадает под влияние кого-то могущественного — волшебника, лича или сущности с иного плана. Каждое следующее применение гипнотического шара усиливает это влияние, делая смотрящего слугой или инструментом этого существа. Сам использующий все это время не знает о влиянии.

СОЗДАНИЕ

Волшебные предметы: *хрустальный шар*

Доспех притяжения стрел

Аура: сильное прегражде́ние; **УЗ** 16
Категория: броня; **Вес:** 50 фунтов

ОПИСАНИЕ

Магическое опознание показывает, что этот доспех является обычным *+3 полным латным доспехом*. Он работает нормально, когда речь идет об атаках в ближнем бою, зато дистанционное оружие он притягивает, давая носящему штраф –15 к КБ от дистанционных атак. Истинная природа доспеха не проявляется, пока в персонажа не начнут стрелять в бою с врагами.

СОЗДАНИЕ

Волшебные предметы: *+3 полный латный доспех*

Доспех ярости

Аура: сильная некромантия; **УЗ** 16
Категория: броня; **Вес:** 50 фунтов

ОПИСАНИЕ

Этот доспех с виду похож на *нагрудник командира* и работает как *+1 нагрудник*. Однако при ношении он налагает штраф –4 на Харизму, а всем противникам в радиусе 300 футов дает бонус +1 (боевой дух) к атакам, направленным на его владельца. Сам носящий не замечает этот эффект. Ему не так-то просто понять, из-за чего его враги так злятся и что проблема именно в доспехе.

СОЗДАНИЕ

Волшебные предметы: *нагрудник командира, +1 нагрудник*

Книга глупостей

Аура: сильное очарование; **УЗ** 20
Категория: нет; **Вес:** 2 фунта

ОПИСАНИЕ

Эта книга похожа на любую другую, посвященную какой-нибудь занимательной теме. Открывший ее и прочитавший хоть слово должен пройти два испытания Воли со СЛ 15. Проваливший первое навсегда теряет 1 пункт Интеллекта и Харизмы; проваливший второе — 2 пункта Мудрости. Чтобы уничтожить такую книгу, надо сжечь ее, сотворив *снятие проклятия*. Если поместить эту книгу среди других, то она меняет вид, становясь похожей на соседние книги.

СОЗДАНИЕ

Волшебные предметы: *вместительная книга, сборник оздоровительных упражнений, сборник укрепляющих упражнений, сборник упражнений на координацию, трактат о ясном мышлении, трактат о влиянии и лидерстве, трактат о понимании*

КОЛЬЦО НЕУКЛЮЖЕСТИ

Аура: сильное превращение; **УЗ** 15

Категория: кольцо; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Это кольцо работает так же, как *кольцо плавного падения*, однако при этом делает носящего особенно неуклюжим. У его обладателя появляется штраф –4 к Ловкости и вероятность 20% потратить заклинание впустую, когда он пытается сотворить любые заклинания с жестовым компонентом. Эта вероятность складывается с любыми другими вероятностями провала мистического заклинания.

СОЗДАНИЕ

Волшебные предметы: *кольцо плавного падения*

КРОВАВАЯ БУЛАВА

Аура: среднее преграждение; **УЗ** 8

Категория: нет; **Вес:** 8 фунтов

ОПИСАНИЕ

Эта *+3 тяжелая булава* должна каждый день омываться кровью, иначе ее бонус усиления пропадает. Владелец булавы должен каждый день проходить испытание Воли со СЛ 13, чтобы не стать хаотичным злым.

СОЗДАНИЕ

Волшебные предметы: *+3 тяжелая булава*

МАНТИЯ БЕССИЛИЯ

Аура: сильное превращение; **УЗ** 13

Категория: одежда; **Вес:** 1 фунт

ОПИСАНИЕ

Мантия бессилия выглядит как какая-нибудь полезная мантия или балахон. Как только ее надевают, персонаж получает штраф –10 к Силе, а также Интеллекту, Мудрости или Харизме, что влечет за собой потерю заклинаний. Если персонаж является заклинателем, то снижается именно та ментальная характеристика, от которой зависят его заклинания; в противном случае снижается Интеллект. Мантия снимается легко, но чтобы восстановить

персонажу утраченные характеристики, на него нужно подействовать заклинанием *снятие проклятия*, а затем *излечение*.

СОЗДАНИЕ

Волшебные предметы: *мантия архимага, балахон подобия, одеяние костей, глазастая мантия, переливчатая мантия, звездная мантия, балахон тысячи мелочей*

МЕДАЛЬОН ГРОМКИХ МЫСЛЕЙ

Аура: среднее прорицание; **УЗ** 7

Категория: шея; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Этот предмет похож на *медальон чтения мыслей*, вплоть до дистанции, на которой он работает, но все подслушанные мысли звучат приглушенно и искаженно: чтобы разобраться в них, требуется испытание Воли со СЛ 15. Все это, однако, не реальные чужие мысли, а фикции, созданные самим медальоном, хотя они всегда звучат более-менее правдоподобно и могут обмануть тех, кто на них полагается.

Что еще хуже, все это время медальон сообщает мысли своего владельца всем в зоне действия — как минимум выдавая его присутствие.

СОЗДАНИЕ

Волшебные предметы: *медальон чтения мыслей*

МЕЧ БЕРСЕРКА

Аура: среднее разрушение; **УЗ** 8

Категория: нет; **Вес:** 12 фунтов

ОПИСАНИЕ

Это оружие похоже на *+2 двуручный меч*. В битве, однако, держащий его превращается в берсерка (получая все преимущества и недостатки ярости варвара). Он бросается на ближайшее к нему существо и дерется, пока не потеряет сознание, не умрет или вокруг него в радиусе 30 футов не останется никого живого.

Хотя многие считают этот меч проклятым, некоторые находят его полезным.

СОЗДАНИЕ

Волшебные предметы: *+2 двуручный меч*, любое волшебное оружие

МЕЧ, ПРОКЛЯТЫЙ –2

Аура: сильное разрушение; **УЗ** 15

Категория: нет; **Вес:** 4 фунта

ОПИСАНИЕ

Этот длинный меч — хорошее средство против манекенов, но в реальном бою его владелец получает –2 к атакам и урону (урон не бывает меньше 1). Меч всегда принуждает владельца применять именно его — владелец всегда автоматически выхватывает этот меч, даже если тянется к какому-то другому оружию.

СОЗДАНИЕ

Волшебные предметы: *+2 длинный меч*, любое волшебное оружие

НАРУЧИ БЕЗЗАЩИТНОСТИ

Аура: сильное воплощение; **УЗ** 16

Категория: предплечья; **Вес:** 1 фунт

ОПИСАНИЕ

Эти украшенные драгоценными камнями наручи кажутся похожими на *наручи защиты +5* и даже работают как они, пока носящий их не вступит в настоящий бой с противником, чей КО больше уровня существа или равен ему. С этого момента и навсегда наручи начинают давать ему штраф –5 к КБ. После того как проклятие заработало, снять *наручи беззащитности* можно только с помощью заклинания *снятие проклятия*.

СОЗДАНИЕ

Волшебные предметы: *наручи защиты +5*

ОБЕРЕГ ГНИЕНИЯ

Аура: среднее преграждение; **УЗ** 10.

Категория: шея; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Этот оберег выглядит как дешевый камень с гравировкой. Если кто-то продержит у себя этот камень в течение 24 часов или дольше, он заболеет тяжелой болезнью, от которой в организме начинаются процессы разложения и раз в неделю теряется (навсегда) 1 пункт Ловкости, Выносливости и Харизмы. От оберега (и болезни) можно избавиться, только применив *снятие проклятия*, следом за ним — *исцеление от болезней*, а потом — *излечение, чудо, ограниченное желание* или *желание*. Гниение также можно остановить, раскрошив в порошок *оберег против болезней* и посыпав этим порошком заболевшего персонажа (действие полного раунда), после чего *оберег гниения* рассыпается в пыль.

СОЗДАНИЕ

Волшебные предметы: *оберег против болезней, оберег против яда, оберег против кровотечений*

ОЖЕРЕЛЬЕ УДУШЕНИЯ

Аура: сильное воплощение; **УЗ** 18

Категория: шея; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Ожерелье удушения может быть похоже на самые разные ожерелья, талисманы и амулеты. Если надеть его на шею, ожерелье немедленно затягивается, нанося 6 пунктов урона в раунд. Его нельзя снять ничем, кроме *ограниченного желания, желания* или *чуда*, и оно остается затянутым на горле жертвы даже после смерти. Только когда труп распадается до скелета (примерно через месяц), ожерелье ослабевает хватку и лежит, поджидая следующую жертву.

СОЗДАНИЕ

Волшебные предметы: *Ожерелье свободного дыхания, ожерелье взрывчатых бусин, оберег против болезней, оберег против яда, оберег против кровотечений*

ОТРАВЛЕННЫЙ ПЛАЩ

Аура: сильное преграждение; **УЗ** 15

Категория: плечи; **Вес:** 1 фунт

ОПИСАНИЕ

Эти плащи обычно бывают шерстяными, реже — кожаными. Заклинание *обнаружение яда* позволяет обнаружить яд в ткани плаща. Брать такой плащ в руки безопасно, но если его надеть, то персонаж получает 4d6 урона Выносливости, если не пройдет

успешно испытание Стойкости со СЛ 28. После этого *отравленный плащ* можно снять только с помощью заклинания *снятие проклятия*, и это уничтожает волшебные свойства плаща. Если после этого применить заклинание *нейтрализация яда*, то погибшего от воздействия плаща можно потом поднять из мертвых при помощи заклинаний *возвращение к жизни* или *воскрешение*.

СОЗДАНИЕ

Волшебные предметы: *плащ паука, плащ летучей мыши, плащ Эфира, плащ сопротивляемости +5, великий плащ марева*

ПЕРЧАТКИ КРИВОРУКОСТИ

Аура: среднее превращение; **УЗ** 7

Категория: руки; **Вес:** 2 фунта

ОПИСАНИЕ

Эти перчатки работают как волшебный предмет, на который они похожи, пока их владелец не окажется в бою или иной смертельно опасной ситуации. В таких случаях срабатывает проклятие. Носящий их становится исключительно неловок и каждый раунд с вероятностью 50% роняет то, что держит в руках. Перчатки также снижают его Ловкость на 2 пункта. После того как проклятие сработало, снять перчатки можно только с помощью заклинания *снятие проклятия*, *желание* или *чудо*.

СОЗДАНИЕ

Волшебные предметы: *ржавая перчатка, перчатки ловца стрел, вместительная перчатка, перчатки плавания и лазания*

ПРОЖОРЛИВАЯ СУМКА

Аура: сильное воплощение; **УЗ** 17

Категория: нет; **Вес:** 15 фунтов

ОПИСАНИЕ

Этот предмет выглядит как обычная сумка, а магические средства опознания показывают, что это *бездонная сумка*. Однако свойства у нее совсем другие — она является одним из ртов существа, живущего между мирами. Прожорливая сумка проглатывает любой предмет животного или растительного происхождения, положенный в нее. Она в 90% случаев игнорирует самое первое вторжение, но позже, когда чувствует, что внутрь попала живая плоть (например, рука того, кто пытается что-то из сумки вытащить), она в 60% случаев хватает ее и пытается затащить внутрь целиком. Сумка имеет +8 к боевым маневрам при захвате. Если ей удается обездвижить противника, она втягивает его внутрь (свободное действие). Она имеет ЗБМ 18 (для проверки попыток существа вырваться). В нее влезает до 30 кубических футов вещей, и она работает как *бездонная сумка I типа*, но каждый час есть вероятность 5% (суммируется), что она проглотит содержимое и выплюнет куда-нибудь на другой план или между планами. Втянутые внутрь существа пожираются в 1 раунд; сумка уничтожает их тела, и ее жертв невозможно воскресить любыми средствами, для которых требуется хотя бы часть трупа. В 50% случаев заклинания *желание*, *чудо* или *истинное воскрешение* также не могут возродить съеденного. Бросок d% делается лишь один раз для каждого съеденного — после первого провала воскресить погибшего невозможно.

СОЗДАНИЕ

Волшебные предметы: *бездонная сумка* любого типа

САМОБОЙНОЕ КОПЬЕ

Аура: среднее разрушение; **УЗ** 10

Категория: нет; **Вес:** 3 фунта

ОПИСАНИЕ

Когда это *+2 короткое копье* используется в ближнем бою и при атаке выпадает 1 на d20, оно вместо цели поражает самого владельца. При этом оно изгибается и автоматически попадает ему в спину. Проклятие также срабатывает, если копье метнуть, — и в этом случае метнувшему наносится двойной урон.

СОЗДАНИЕ

Волшебные предметы: *+2 короткое копье*, любое волшебное оружие

САМОЛОВНАЯ СЕТЬ

Аура: среднее разрушение; **УЗ** 8

Категория: нет; **Вес:** 6 фунтов

ОПИСАНИЕ

Эта сеть дает +3 к атакам, но пригодна только для использования под водой. Там она по волшебному слову сама бросается вперед на расстояние до 30 футов и опутывает существо. Если бросать ее в кого-либо на суше, она меняет курс и опутывает того, кто ее бросил.

СОЗДАНИЕ

Волшебные предметы: *+3 сеть*

САПОГИ-САМОПЛЯСЫ

Аура: сильное очарование; **УЗ** 16

Категория: ноги; **Вес:** 1 фунт

ОПИСАНИЕ

Эти сапоги выглядят так же, как и любая другая волшебная обувь. Когда носящий их вступает в ближний бой (или пытается сбежать из него), *сапоги-самоплясы* ему мешают, заставляя его танцевать, как под воздействием заклятия *безудержная пляска*. После этого снять сапоги можно только с помощью заклинания *снятие проклятия*.

СОЗДАНИЕ

Волшебные предметы: *эльфийские сапоги, сапоги левитации, сапоги скорости, сапоги-скороходы, сапоги телепортации, чудесные унты, крылатые сапоги*

СКАРАБЕЙ СМЕРТИ

Аура: сильное преграждение; **УЗ** 19

Категория: шея; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Если эту маленькую брошку в виде скарабея продержать хотя бы 1 раунд в руке или хотя бы одну минуту в сумках на живом существе, она превращается в ужасного жука. Жук проедает себе путь сквозь любую кожу или ткань, вгрызается в плоть и за один раунд добирается до сердца жертвы, что приводит к ее смерти. Испытание Реакции со СЛ 25 позволяет персонажу схватить и отшвырнуть жука, прежде чем тот вгрызется слишком глубоко, но он все равно получает 3d6 урона. После этого жук опять становится брошкой. Такого скарабея можно безопасно хранить в емкости из дерева, керамики, кости или металла — в ней он не оживет.

СОЗДАНИЕ

Волшебные предметы: *амулет могучих кулаков, амулет естественной брони, планарный амулет, амулет необнаружимости, брошь защиты от волшебных стрел, скарабей разрушителя големов, защитный скарабей*

ТЯЖЕЛЫЙ КАМЕНЬ

Аура: слабое превращение; **УЗ** 5

Категория: нет; **Вес:** 1 фунт

ОПИСАНИЕ

Этот полированный черный камень снижает базовую наземную скорость своего владельца до половины от обычной. Если камень взяли в руки, от него нельзя избавиться без помощи магии. Если его выкинуть или раздробить, он снова появляется где-нибудь на этом персонаже. Если наложить на камень *снятие проклятия*, от него можно избавиться, и он больше не будет преследовать персонажа.

СОЗДАНИЕ

Волшебные предметы: *камень иуна, камень тревоги, камень управления элементалями земли, камень удачи*

УДУШЛИВАЯ ПЫЛЬ

Аура: среднее воплощение; **УЗ** 7

Категория: нет; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Эта тонкая пыль обычно похожа на *порошок видимости*. Если подбросить ее в воздух, все в получившемся облаке радиусом 20 футов начинают чихать и кашлять. Им надо немедленно пройти испытание Стойкости со СЛ 15, в случае провала они получат 3d6 урона Выносливости. Даже успешно прошедшие испытание все равно страдают от удушья, оказываясь в состоянии шока на 5d4 раундов.

СОЗДАНИЕ

Волшебные предметы: *порошок видимости, пыль сокрытия следов*

ФЛЯЖКА С ПРОКЛЯТИЯМИ

Аура: среднее воплощение; **УЗ** 7

Категория: нет; **Вес:** 2 фунта

ОПИСАНИЕ

Этот предмет похож на обычный кувшин, бутылку, фляжку, горшок или иную емкость. Иногда в нем находится жидкость или изпод крышки время от времени вырываются струйки дыма. Когда такую фляжку впервые открывают, все в радиусе 30 футов должны пройти испытание Воли со СЛ 17 и в случае провала пострадать от проклятия, налагающего штраф –2 на атаки, испытания и проверки навыков. Избавиться от этих штрафов можно с помощью заклинания *снятие проклятия*.

СОЗДАНИЕ

Волшебные предметы: *источник бесконечной воды, бутылка с ифритом, бутылка с дымом, железная фляжка*

ШЛЕМ ПЕРЕМЕНЫ МИРОВОЗЗРЕНИЯ

Аура: сильное превращение; **УЗ** 12

Категория: голова; **Вес:** 3 фунта

ОПИСАНИЕ

Проклятие этого шлема срабатывает, как только его наденут (испытание Воли со СЛ 15 отменяет эффект). Мировоззрение персонажа, провалившего испытание, меняется на противоположное — доброе на злое, хаотичное на принципиальное, нейтральное — на любое крайнее (ПД, ПЗ, ХД, ХЗ). Эти изменения сильно влияют на личность, и сменившее мировоззрение существо вполне довольно своим новым взглядом на мир. Успешно прошедшее испытание существо может далее носить шлем без вреда для себя, но если оно его снимет, а потом наденет, ему снова придется проходить испытание. Только *желание* или *чудо* может восстановить прежнее мировоззрение существа, само же оно не пытается пересмотреть свои взгляды — наоборот, избегает этой перспективы с ужасом и отвращением. Если шлем подействовал на персонажа с классом, имеющим ограничения по мировоззрению, для избавления от проклятия также необходимо заклинание *покаяние*. Единожды сработав, *шлем перемены мировоззрения теряет* волшебные свойства.

СОЗДАНИЕ

Волшебные предметы: *шляпа тысячи лиц, шлем чтения и понимания, шлем телепатии*

ЯДОВИТОЕ ЗЕЛЬЕ

Аура: сильное воплощение; **УЗ** 12

Категория: нет; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Это зелье потеряло свои полезные свойство, став совершенно ядовитым. Такой яд наносит 1d3 урона Выносливости в раунд в течение 6 раундов. Отравленное существо может каждый раунд проходить проверку Стойкости со СЛ 14, чтобы прекратить действие яда и не получать больше урона.

СОЗДАНИЕ

Волшебные предметы: любое *зелье*

АРТЕФАКТЫ

Артефакты — это невероятно могущественные предметы. Это не просто магическое снаряжение, а настоящие овеществленные легенды, вокруг которых могут строиться целые кампании. Любой артефакт может стать центром серии приключений: иногда его ищут, иногда он оказывается в руках противника, иногда его долго и изобретательно уничтожают и т. д.

В отличие от обычных магических предметов, артефакты сложно сломать. Вместо правил по созданию описание любого артефакта включает один определенный способ его уничтожить. Артефакты нельзя купить на рынке; они также никогда не оказываются случайной находкой среди прочих сокровищ. Прежде чем использовать артефакт в своей игре, обязательно подумайте о том, какой эффект произведет его появление и какую роль он сыграет. Помните, что артефакты — вещи непослушные, и если они каким-то образом мешают игре, то всегда могут исчезнуть или потеряться вновь.

МАЛЫЕ АРТЕФАКТЫ

Малые артефакты необязательно уникальны. Однако даже их невозможно создать еще раз — по крайней мере, обычными методами простых смертных.

КНИГА БЕСКОНЕЧНЫХ ЗАКЛИНАНИЙ

Аура: сильная (все школы); **УЗ** 18
Категория: нет; **Вес:** 3 фунта

ОПИСАНИЕ

Эта книга позволяет персонажу любого класса пользоваться написанными в ней заклинаниями. Если такой персонаж совсем не умеет колдовать, он получает отрицательный уровень на все время, пока владеет книгой или обращается к ее силам. Любая *книга бесконечных заклинаний* имеет 1d8+22 страницы. Содержание каждой страницы определяется броском d%: 01–50 — мистическое заклинание; 51–100 — сакральное заклинание. Конкретное заклинание выбирается случайным образом.

Если перевернуть страницу этой книги, перелистнуть ее обратно уже не получится: *книгу бесконечных заклинаний* можно читать только от начала к концу один раз. Если закрыть книгу, она всегда открывается в дальнейшем на той самой странице, на которой ее в последний раз закрыли. Если перевернуть последнюю страницу, книга исчезнет.

Владелец книги может один раз в день использовать заклинание со страницы, на которой открыта книга. Если оно входит в список заклинаний, доступных его классу, то он может его использовать до четырех раз в день. Вырвать страницу из этой книги не получится, не уничтожив ее целиком. Владелец не может применять заклинания книги как свитки, а также копировать их в любые другие книги заклинаний: их сила прочно связана с силой самой книги. Книгу необязательно носить при себе, чтобы ею пользоваться: ее можно хранить в безопасном месте во время любых путешествий и приключений и все же применять ее заклинания.

Каждый раз, когда владелец использует заклинание из книги, есть вероятность, что страница сама перевернется, какие бы меры предосторожности ни были предприняты. Вероятность того, что страница перевернется, зависит от заклинания и от магических способностей того, кто ими пользуется:

Условия	Вероятность
Владелец использует заклинание, доступное ему по классу и уровню	10%
Владелец умеет колдовать, но использует заклинание, недоступное ему по классу или уровню	20%
Владелец не умеет колдовать, использует сакральное заклинание	25%
Владелец не умеет колдовать, использует мистическое заклинание	30%

При определении времени сотворения заклинания, вероятности провала и тому подобных параметров каждое такое использование книги считается аналогом применения магического свитка.

УНИЧТОЖЕНИЕ

Книгу бесконечных заклинаний можно уничтожить, только если на ее текущей странице находится заклинание *стирание*. Это заклинание надо применить к самой книге, и она потеряет свои чары.

КОЛОДА ЧУДЕС

Аура: сильная (все школы); **УЗ** 20
Категория: нет; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Колода чудес — добрых и недобрых — обычно хранится в коробке или кожаной сумочке. Каждая такая колода состоит из карт или пластинок, пергаментных либо костяных. На каждой карте изображены символы и буквы. Как только кто-то вытаскивает карту из такой колоды, она накладывает на него магический эффект, полезный или вредный.

Решив попытать счастья с *колодой чудес*, персонаж должен объявить, сколько именно карт он тянет. Все эти карты надо доставать с промежутком времени не больше часа, и никто не может вытащить из колоды больше карт, чем объявил заранее. Если персонаж отказывается тянуть заявленное число карт или по любым причинам не может этого сделать, карты сами выпрыгивают из колоды. Если владелец колоды получил карту Шут или Идиот, он имеет право на дополнительные карты.

Каждый раз, когда из колоды вытягивают карту, на ее месте появляется новая такая же — так что вполне возможно получить одну и ту же карту дважды. Исключения — карты Шут и Дурак, которые не возвращаются в колоду. Всего в *колоде чудес* 22 карты. Для того чтобы изобразить ее при помощи настоящих карт, можно взять колоду Таро и использовать соответствия, указанные во втором столбце таблицы; если колоды Таро нет, вместо нее подойдут обычные игральные карты — смотрите соответствия в третьем столбце таблицы. Особые силы каждой карты указаны в таблице и описаны ниже.

Бездна: Эта черная карта приносит беду. Тело персонажа впадает в кому, а душа оказывается где-то в ловушке, обычно внутри предмета на другом плане, нередко во владении какого-то потустороннего существа. Заклинания *желание* или *чудо* не возвращают персонажа, однако при помощи них можно узнать, на каком плане он находится. После этой карты тянуть новые нельзя.

Весы: Персонаж должен радикально изменить свое мировоззрение. Если он не действует в соответствии с изменившимся мировоззрением, то получает отрицательный уровень.

Визирь: Эта карта дает персонажу возможность один раз обратиться к источнику мудрости, чтобы решить одну загадку или получить полный ответ на один вопрос. Вопрос или загадку надо сформулировать в течение одного года после вытягивания карты. Карта не гарантирует, что вы преуспеете в дальнейших действиях на основе предоставленной информации.

Донжон: Это карта означает *заключение* для вытянувшего: либо от эффекта заклинания *заключение*, либо силами какого-то могущественного существа. В обоих случаях жертва лишается всех своих вещей и заклинаний, а также не может тянуть больше карт.

Драгоценность: Эта карта означает богатство. Все украшения, которые получает персонаж, сделаны из золота и драгоценных камней и стоят по 2 000 зм; отдельные драгоценные камни стоят по 1 000 зм каждый.

Дурак: Тратить пункты опыта и тянуть новую карту обязательно. В отличие от большинства карт в колоде (кроме Шута), эта не возвращается на место после того, как ее вынули.

Звезда: Персонаж сам выбирает, какая из его характеристик увеличивается на +2. Он не может распределить эти преимущества между двумя разными характеристиками.

Колода чудес

Карта	Карта Таро	Игральная карта	Действие
Бездна	Восьмерка мечей	Король треф	Ваше тело остается живым, но душа оказывается в заточении
Весы	XI. Справедливость	Двойка пик	Мгновенная смена мировоззрения
Визирь	IX. Отшельник	Туз бубен	Узнайте ответ на свой следующий вопрос
Донжон	Четверка мечей	Туз пик	Вы оказываетесь в *заключении*
Драгоценность	Семерка кубков	Двойка червей	Получите на выбор 25 ювелирных украшений или 50 драгоценных камней
Дурак	0. Дурак	Джокер (черный)	Вы теряете 10 000 опыта и тянете еще одну карту
Звезда	XVII. Звезда	Валет бубен	Вы немедленно получаете +2 (врожденный) к одной характеристике
Идиот	Двойка пентаклей	Двойка треф	Вы теряете 1d4+1 пункта Интеллекта. Можете вытянуть еще одну карту
Ключ	V. Первосвященник	Дама червей	Получите волшебное оружие великой силы
Когти	Королева пентаклей	Туз треф	Все ваши волшебные предметы пропадают бесследно
Комета	Двойка мечей	Двойка бубен	Победите следующее встреченное чудовище и получите уровень
Луна	XVIII. Луна	Дама бубен	Вы получаете 1d4 желания
Пламя	XV. Дьявол	Королева треф	Вражда между вами и потусторонним существом
Плут	Пятерка мечей	Валет пик	Один из ваших друзей вас предает
Разорение	XVI. Башня	Король пик	Вы немедленно теряете все свои деньги и собственность
Рыцарь	Паж мечей	Валет червей	К вам приходит на службу воин 4 уровня
Солнце	XIX. Солнце	Король бубен	Получите полезную волшебную вещицу средней силы и 50 000 опыта
Судьба	Тройка кубков	Туз червей	Отмените одно событие по вашему выбору
Трон	Четверка жезлов	Король червей	Получите +6 к проверкам Дипломатии и небольшой замок
Череп	XIII. Смерть	Валет треф	Победите жуткого духа, иначе погибнете без возможности воскрешения
Шут	XII. Повешенный	Джокер (красный)	Получите 10 000 опыта или тяните еще две карты из колоды
Эвриала	Десятка мечей	Дама пик	–1 ко всем испытаниям навсегда

Идиот: Получивший эту карту сразу и навсегда теряет 1d4+1 пункта Интеллекта. Вытягивание дополнительной карты — по желанию.

Ключ: Персонаж получает волшебное оружие, которое может использовать; оно появляется прямо у него в руке.

Когти: Вытянув эту карту, персонаж безвозвратно теряет все волшебные предметы, которые у него есть, кроме самой колоды.

Комета: Персонаж должен победить следующее встреченное чудовище (или чудовищ) в одиночку, чтобы получить награду от этой карты. Если ему это удается, то он получает достаточно опыта для перехода на следующий уровень.

Луна: На этой карте изображен лунный камень с яркими бликами внутри по количеству исполняемых желаний; иногда же на ней бывает изображение луны, фаза которой показывает количество желаний: полная — четыре, три четверти — три, полумесяц — два, четверть — одно. Работает эта карта так же, как заклинание 9 круга *желание*. Все желания должны быть произнесены в течение ближайших минут, по минуте на каждое.

Пламя: На вытянувшего эту карту обращает внимание потустороннее существо, испытывающее к нему ненависть, зависть, ревность или нечто подобное. Однажды возникнув, вражда персонажа с потусторонним существом не может прекратиться, пока одна из сторон не погибнет. Выбирайте потустороннее существо случайным образом; оно совершит нападение на персонажа — или устроит ему неприятности иным образом — в течение ближайших d20 дней.

Плут: Один из персонажей ведущего, дружественных вытянувшему (предпочтительно соратник), навсегда становится его врагом. Если подходящих персонажей нет, вместо этого может возникнуть вражда со стороны какого-то могущественного лица, или общины, или религиозного ордена. Этот новый враг хранит свои чувства и планы в тайне, пока не настанет подходящий момент для коварного и сокрушительного удара.

Разорение: Вытянувший эту карту теряет всю свою собственность, кроме волшебных предметов.

Рыцарь: Воин появляется из ниоткуда и верно служит, пока не погибнет. Он всегда принадлежит к тому же народу и совпадает по полу с тем, кто получил карту. Если у персонажа есть черта Лидерство, он может взять себе этого персонажа в соратники.

Солнце: Выберите случайным образом полезную волшебную вещицу средней силы.

Судьба: Эта карта дает персонажу возможность избежать любого события, даже мгновенного, поскольку меняет саму ткань реальности. Она только предотвращает нечто неизбежное или отменяет уже случившееся; однако с ее помощью нельзя сделать так, чтобы что-то случилось. Изменение реальности возможно только для персонажа, который вытянул карту: любые члены его группы должны разбираться с ситуацией сами.

Трон: Персонаж становится настоящим лидером в глазах людей. Замок появляется на любом открытом месте, которое он сам выберет, но выбрать это место надо в пределах часа после вытягивания карты.

Череп: Появляется жуткий дух. Персонаж должен драться с ним в одиночку: если ему кто-либо помогает, на них тоже нападают такие же духи. Если персонаж гибнет, он гибнет навсегда и не может быть воскрешен даже с помощью *заклинаний желание* или *чудо*.

Шут: В отличие от всех других карт, кроме Дурака, эта карта не возвращается в колоду после того, как ее вытянут. Брать дополнительные карты не обязательно — только по желанию.

Эвриала: На этой карте изображено лицо медузы. Она налагает на вытянувшего проклятие, которое может снять только карта Судьба или божество. Проклятие налагает штраф –1 на все испытания.

УНИЧТОЖЕНИЕ

Колода чудес может быть уничтожена, если проиграть ее в споре божеству принципиальности. Божество не должно знать о свойствах колоды.

ПОСОХ МАГА

Аура: сильная (все школы); **УЗ** 20
Категория: нет; **Вес:** 5 фунтов

ОПИСАНИЕ

Этот могущественный артефакт представляет собой длинный деревянный посох, окованный железом и украшенный многочисленными рунами и знаками. В отличие от любого другого волшебного посоха, *посох мага* содержит 50 зарядов, которые нельзя восстановить обычными средствами. Некоторые из его способностей тратят эти заряды, некоторые — нет. Даже полностью разряженный *посох мага* не становится немагическим.

Заряды не требуются для использования следующих сил посоха:

- *Обнаружение магии*
- *Увеличение гуманоида* (испытание Стойкости со СЛ 15 отменяет эффект)
- *Волшебный засов*
- *Свет*
- *Магический доспех*
- *Магическая рука*

Следующие силы требуют 1 заряда каждая:

- *Рассеивание магии*
- *Огненный шар* (10d6 урона, испытание Реакции со СЛ 17, ½ урона)
- *Ледяная буря*
- *Невидимость*
- *Стук*
- *Удар молнии* (10d6 урона, испытание Реакции со СЛ 17, ½ урона)
- *Проход сквозь стену*
- *Пиротехника* (испытание Воли или Стойкости со СЛ 16 отменяет эффект)
- *Огненная стена*
- *Паутина*

Следующие силы требуют 2 заряда каждая:

- *Призыв чудовища IX*
- *Планарный переход* (испытание Воли со СЛ 21 отменяет эффект)
- *Телекинез* (максимальный вес 400 фунтов; испытание Воли со СЛ 19 отменяет эффект)

Посох мага дает владельцу УкМ 23. Если эту устойчивость специально понизить, то при помощи посоха можно поглотить магическую энергию заклинания, направленного на владельца, — так же, как при помощи *скипетра поглощения*. В отличие от скипетра, *посох мага* превращает сумму поглощенных кругов заклинаний в свои заряды, а не удерживает их отдельно. Если посох, поглощая заклинания, превысит свой предел в 50 зарядов, он взрывается, как при применении удара возмездия (см. ниже). Владелец артефакта не имеет возможности определить сумму кругов заклинаний, которые были поглощены посохом: посох не сообщает владельцу эту информацию, в отличие от *скипетра поглощения*. Это означает, что восполнять таким образом заряды может быть опасно.

УНИЧТОЖЕНИЕ

Посох мага можно сломать, использовав его способность «удар возмездия». Сделать это может только его владелец и только намеренно, объявив соответствующее действие. При этом оставшиеся в посохе заряды взрываются. Все в радиусе 10 футов от сломанного посоха получают урон в размере восьмикратного количества оставшихся в посохе зарядов; все на расстоянии 11–20 футов — в размере шестикратного количества оставшихся в посохе зарядов; все на расстоянии 21–30 футов — в размере четырехкратного количества оставшихся в посохе зарядов. Испытание Реакции со СЛ 23 уменьшает урон вдвое. Персонаж, который ломает посох, в 50% случаев (01–50 на d%) перемещается на другой план, а в 50% случаев (51–100) магический взрыв его уничтожает (без испытаний).

СФЕРА АННИГИЛЯЦИИ

Аура: сильное превращение; **УЗ** 20
Категория: нет; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Сфера аннигиляции представляет собой идеально черный шар диаметром 2 фута. Она затягивает в свою пустоту любую материю, с которой соприкасается, уничтожая ее. Восстановить уничтоженного таким образом персонажа может только прямое божественное вмешательство.

Сфера аннигиляции сама по себе неподвижна и напоминает дыру в пространстве. Однако ее можно перемещать силой мысли (это работает как простой вариант *телекинеза*, слишком слабый для того, чтобы двигать имеющие вес предметы, но вполне пригодный для чувствительной и невесомой сферы). Чтобы взять или удерживать контроль над *сферой аннигиляции*, персонажу надо успешно пройти проверку контроля со СЛ 30 (сопутствующее действие). Проверка контроля: 1d20 + уровень персонажа + модификатор Интеллекта персонажа. В случае успеха персонаж может перемещать сферу (свободное действие).

Установить контроль над сферой можно с расстояния до 40 футов (персонажу нет необходимости подходить слишком близко). Установив контроль, персонаж должен каждый раунд его поддерживать, проходя ту же проверку со СЛ 30. Пока персонаж удерживает контроль над сферой, он может управлять ею с расстояния до 40 футов + 10 футов за каждый уровень персонажа. Каждый раунд сфера может перемещаться со скоростью 10 футов+ 5 футов

за каждые пять единиц, на который результат проверки контроля у персонажа превышает 30. Если проверка контроля провалена, сфера сдвигается на 10 футов в направлении персонажа, который пытается ее перемещать. Если за контроль над сферой борются два или более персонажей, ее берет под контроль тот, у кого выше результат проверки. Если оба не справляются с контролем, сфера движется в сторону того, кто у кого результат ниже.

См. также описание *талисмана сферы*.

УНИЧТОЖЕНИЕ

Если на *сферу аннигиляции* направить заклинание *врата*, то в 50% случаев (01–50 на d%) сфера уничтожается, в 35% случаев (51–85) заклинание не производит никакого эффекта, а в 15% случаев (86–100) возникает прорыв в ткани пространства, сквозь который все в радиусе 180 футов проваливается на иной план. Если *сферы аннигиляции* коснуться *скипетром отмены*, то эти предметы взрываются, уничтожая друг друга. При взрыве все в радиусе 60 футов получает 2d6 × 10 урона. Заклинания *рассеивание магии* и *магическое разъединение* на сферу не действуют.

ТАЛИСМАН ЗАПРЕДЕЛЬНОГО ЗЛА

Аура: сильное разрушение [зло]; **УЗ** 18

Категория: нет; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Если этим предметом владеет злой сакральный заклинатель, он может создать пылающую огнем трещину под ногами доброго сакрального заклинателя, находящегося не дальше чем в 100 футах. Трещина безвозвратно поглощает свою жертву, отправляя ее к центру земли. Если владелец талисмана недостаточно зол и порочен, по мнению его злого божества-покровителя, то добрый персонаж получает шанс пройти испытание Реакции со СЛ 19, чтобы не провалиться в трещину. Это работает, только если цель стоит на земле.

У *талисмана запредельного зла* 6 зарядов. Если его касается нейтральный (ПН, Н, ХН) сакральный заклинатель, то получает 6d6 урона за раунд контакта. Если его касается добрый сакральный заклинатель, то получает 8d6 урона за раунд контакта. На других персонажей этот артефакт не действует.

УНИЧТОЖЕНИЕ

Если *талисман запредельного зла* дать новорожденному ребенку обратившегося к добру злодея, артефакт немедленно рассыплется в прах.

ТАЛИСМАН СФЕРЫ

Аура: сильное превращение; **УЗ** 16

Категория: нет; **Вес:** 1 фунт

ОПИСАНИЕ

Это маленькое колечко с рукояткой обычно подвешено на тонкую адамантиновую цепочку, чтобы его можно было носить на шее. *Талисман сферы* бесполезен и даже опасен для тех, кто не может творить мистические заклинания. Если такой персонаж возьмет талисман в руки, то получит 5d6 урона. Когда его берет в руки мистический заклинатель, концентрирующийся на управлении *сферой аннигиляции*, *талисман сферы* удваивает его модификатор к проверке контроля (удваивая для расчетов и модификатор Интеллекта, и уровень). Если владелец талисмана устанавливает контроль, то проходить повторные проверки контроля ему после этого нужно лишь раз в два раунда. При провале проверки сфера движется в его сторону.

Хотя на *сферу аннигиляции* не действует почти никакая магия, действие *талисмана сферы* вполне можно прервать или подавить.

УНИЧТОЖЕНИЕ

Талисман сферы можно уничтожить, только бросив его в *сферу аннигиляции*.

ТАЛИСМАН ЧИСТОГО ДОБРА

Аура: сильное разрушение [добро]; **УЗ** 18

Категория: нет; **Вес:** —

ОПИСАНИЕ

Если этим предметом владеет добрый сакральный заклинатель, то он может создать пылающую огнем трещину под ногами злого сакрального заклинателя, находящегося не дальше чем в 100 футах. Трещина безвозвратно поглощает свою жертву, отправляя ее к центру земли. Если владелец талисмана недостаточно добр и чист в своих делах и мыслях, то злой персонаж получает возможность пройти испытание Реакции со СЛ 19, чтобы не провалиться в трещину. Это работает, только если цель стоит на земле.

У талисмана чистого добра 6 зарядов. Если его касается нейтральный (ПН, Н, ХН) сакральный заклинатель, он получает 6d6 урона за раунд контакта. Если его касается злой сакральный заклинатель, он получает 8d6 урона за раунд контакта. На других персонажей этот артефакт не действует.

УНИЧТОЖЕНИЕ

Талисман чистого добра можно уничтожить, положив его в рот святого, который погиб, намеренно и добровольно совершая ужасное злодеяние.

ФИЛОСОФСКИЙ КАМЕНЬ

Аура: сильное превращение; **УЗ** 20

Категория: нет; **Вес:** 3 фунта

ОПИСАНИЕ

Этот редкий предмет выглядит как простой покрытый сажей кусок черного камня. Если его разломить пополам (СЛ 20), внутри камня открывается полость с некоторым количеством волшебной ртути. Ртуть позволяет любому персонажу, имеющему хотя бы 10 рангов в Ремесле (Алхимия), превращать простые металлы — железо и свинец — в серебро и золото. При помощи одного философского камня можно превратить до 5 000 фунтов железа в серебро (с суммарной стоимостью 25 000 зм) или до 1 000 фунтов свинца в золото (стоимостью 50 000 зм). Ртуть, содержащаяся в философском камне, становится нестабильной и теряет свои свойства через 24 часа после его разламывания, так что все алхимические превращения следует произвести в течение этого времени.

Ртуть из *философского камня* можно применить еще одним способом. Если взять ее, пока она еще сохраняет свои волшебные свойства, и смешать с любым исцеляющим зельем, получается особое зелье жизни, которым можно обрызгать любое мертвое тело. Зелье подействует на него как заклинание *истинное воскрешение*.

УНИЧТОЖЕНИЕ

Философский камень можно уничтожить, если продержать его хотя бы неделю в каблуке сапога титана.

Великие артефакты

Великие артефакты всегда уникальны — каждый существует в единственном экземпляре. Это самые могущественные из волшебных предметов, и они способны изменить баланс кампании. В отличии от большинства волшебных предметов, уничтожить их крайне сложно — для каждого существует лишь один-единственный способ разрушения.

Глаза дракона

Аура: сильное очарование; **УЗ** 20
Категория: нет; **Вес:** 5 фунтов

ОПИСАНИЕ

Каждая из этих знаменитых хрустальных сфер хранит суть и личность древнего дракона определенной разновидности (по одной сфере для 10 видов цветных и металлических драконов). Тот, кто держит *Глаз дракона*, может в качестве основного действия устанавливать власть над драконами соответствующего вида в радиусе 500 футов (как с помощью заклинания *подчинение чудовища*); каждый дракон должен пройти испытание Воли со СЛ 25, чтобы сопротивляться эффекту. УкМ от него не помогает. Каждый *Глаз дракона* дает тому, у кого он в руках, модификаторы к КБ и испытаниям, как у соответствующего ему дракона. Эти модификаторы заменяют модификаторы персонажа, если они выше; убрать их нельзя, не отняв у персонажа Глаз. Владелец *Глаза дракона* невосприимчив к губительному дыханию (и только к нему) драконов того типа, который связан с Глазом. Наконец, владелец Глаза может сам применять губительное дыхание соответствующего ему дракона три раза в день. Любой *Глаз дракона* можно применять, чтобы мысленно общаться словами и образами с владельцами других. Его владелец всегда знает, если в радиусе 10 миль от него есть драконы; для драконов типа, соответствующего конкретному Глазу, это расстояние равно 100 милям. Находясь в пределах 1 мили от дракона соответствующей разновидности, владелец Глаза может точно определить его возраст и местонахождение. Драконы всегда ненавидят владельца Глаза, порабощающего их, даже если он впоследствии лишится этого артефакта. У каждого Глаза также есть особая сила, которую можно применять один раз в раунд с УЗ, равным 10.

- *Глаз белого дракона: защита от стихии (холод)* (испытание Стойкости со СЛ 17 отменяет эффект).
- *Глаз бронзового дракона: тайновидение* (испытание Воли со СЛ 18 отменяет эффект).
- *Глаз зеленого дракона: призрачная рука.*
- *Глаз золотого дракона:* владелец золотого Глаза может обращаться к силе любого другого, включая предоставляемые ими губительное дыхание и подчинение, но исключая КБ, модификаторы к испытаниям или невосприимчивость к губительному дыханию. Каждую отдельную силу можно применять лишь один раз в день. Он также может применять подчинение к любому владельцу другого Глаза в радиусе одной мили (испытание Воли со СЛ 23 отменяет эффект).
- *Глаз красного дракона: огненная стена.*
- *Глаз латунного дракона: телепортация.*
- *Глаз медного дракона: внушение* (испытание Воли со СЛ 17 отменяет эффект).
- *Глаз серебряного дракона: исцеление критических ранений* (испытание Воли со СЛ 18 ½).
- *Глаз синего дракона: ускорение.*
- *Глаз черного дракона: полет.*

УНИЧТОЖЕНИЕ

Глаз дракона разбивается, если попадет под губительное дыхание дракона, являющегося кровным родственником того, кто в нем заключен. При этом хрустальная сфера взрывается, поражая всех в радиусе 90 футов от нее эффектом дыхания того дракона, что был в ней заключен.

Кодекс бесконечных миров

Аура: ошеломительное превращение; **УЗ** 30
Категория: нет; **Вес:** 300 фунтов

ОПИСАНИЕ

Кодекс огромен — чтобы просто поднять его, нужна пара силачей. Сколько бы его страниц ни перевернули, всегда будут оставаться закрытые. Любой открывший Кодекс впервые мгновенно рассыпается в пыль, как от заклинания *уничтожение* (испытание Стойкости со СЛ 30 отменяет эффект). Выжившие могут применять его и осваивать его силы, но при этом сильно рискуют. Существо, каждый день читающее Кодекс, может пройти проверку Колдовства (СЛ 50), чтобы освоить одну из его сил. Сила выбирается случайно; каждый дополнительный день изучения дает бонус +1 (ситуативный) к этой проверке, пока сила не будет освоена. Однако каждый день читатель также должен проходить испытания Воли (СЛ 30 + 1 за день чтения), чтобы не сойти с ума (как от заклинания *безумие*). В *Кодексе бесконечных миров* содержатся следующие силы-псевдозаклинания: *астральная проекция, вместилище для души, врата, высший потусторонний слуга, высший потусторонний союзник, планарный переход, изгнание* и *туча элементалей.* Владелец Кодекса, освоивший любую из этих сил, может применять ее без ограничений. Для расчета различных эффектов Кодекс имеет УЗ 30, а СЛ испытаний против его воздействий равна 20 + круг заклинания. Применение любой из сил требует проверки Колдовства (СЛ 40 + удвоенный круг заклинания; брать 10 при этом нельзя). Любой провал такой проверки означает, что с персонажем происходит катастрофа (бросьте d% и сверьтесь с таблицей ниже). Вызвать две катастрофы одним применением силы нельзя.

d%	Катастрофа
01–25	**Природный катаклизм:** В течение одной минуты каждый раунд под ногами у читателя книги срабатывает заклинание *землетрясение*, а также действует заклинание *буря возмездия* с центром на нем же.
26–50	**Адские гости:** Открываются врата, и из них являются 1d3+1 балоров, исчадий ада или подобных злых потусторонних существ. Они пытаются уничтожить читателя Кодекса.
51–75	**Заключение души и тела:** Душа читателя книги оказывается пойманной (как под действием заклинания *ловушка для души*, без испытаний) в случайном драгоценном камне где-то на этом плане, а тело его оказывается погребено глубоко под землей (как под действием заклинания *заключение*).

d%	Катастрофа
76–100	**Смерть:** Читатель книги издает *вой баньши*, а затем на него действует заклинание *уничтожение*. Это повторяется каждый раунд в течение 10 раундов или пока он не умрет.

УНИЧТОЖЕНИЕ

Кодекс бесконечных миров можно уничтожить, оставив по одной вырванной странице из него на каждом существующем плане. Любое вырывание страницы немедленно приводит к катастрофе.

ПОСОХ ТЕНЕЙ

Аура: сильное воплощение; **УЗ** 20

Категория: нет; **Вес:** 1 фунт.

ОПИСАНИЕ

Этот артефакт создали много веков назад, свив бесплотные пряди теней в кривой черный посох. *Посох теней* делает держащего его словно бы призрачным и как будто бы скрытым тенью, давая ему +4 к КБ и испытаниям Реакции (суммируется с любыми иными модификаторами). В области с высокой степенью освещенности (например, при солнечном свете — факельного не хватит) или в абсолютной темноте его владелец получает –2 ко всем атакам, испытаниям и проверкам. У *Посоха теней* также есть следующие силы.

- *Призыв теней:* Три раза в день посох может призвать 2d4 тени. Они невосприимчивы к изгнанию нежити и служат владельцу посоха, как если бы были призваны заклинанием *призыв чудовища V*, примененным персонажем с УЗ 20.
- *Призыв ночной тени:* Один раз в месяц владелец посоха может призвать усиленного теневого демона, который служит владельцу, как если бы его вызвали заклинанием *призыв чудовища IX*, примененным персонажем с УЗ 20.
- *Теневой облик:* Три раза в день владелец может превратиться в живую тень, перемещающуюся как с помощью заклинания *газообразность*.
- *Стрела теней:* Три раза в день посох может испустить луч (дистанционная атака касанием), наносящий 10d6 урона холодом одной цели. Дистанция действия 100 футов.

УНИЧТОЖЕНИЕ

Посох теней исчезает, если проведет 24 часа подряд под настоящим солнечным светом.

СЕКИРА ДВАРФИЙСКИХ ВЛАДЫК

Аура: сильное воплощение и превращение; **УЗ** 20

Категория: нет; **Вес:** 12 фунтов.

ОПИСАНИЕ

Это *+6 метательная острая дварфийская секира убийцы гоблиноидов*. Когда ее держит в руках дварф, у него удваивается дальность ночного зрения. Если любое существо, не являющееся дварфом, схватит эту Секиру, оно получает 4 пункта временного урона Харизме. Эти пункты нельзя восстановить, пока Секира остается у него в руках. Владелец Секиры получает +10 к проверкам Ремесла (бронник, ювелир, каменщик, капканщик, оружейник). Владелец Секиры может призывать древнего земляного элементаля (аналогично заклятию *призыв чудовища IX*, длительность 20 раундов) один раз в неделю.

УНИЧТОЖЕНИЕ

Секира дварфийских владык заржавеет и рассыплется, если гоблин с ее помощью обезглавит короля дварфов.

СОЗДАНИЕ ВОЛШЕБНЫХ ПРЕДМЕТОВ

Для создания волшебных предметов заклинатели применяют особые созидательные черты, а также вкладывают в работу над предметом время и деньги. В конце процесса заклинатель должен совершить одну проверку навыка (обычно Колдовства, но иногда какого-нибудь другого), чтобы создать предмет.

Если для работы над предметом подходят несколько разных навыков, вы сами выбираете, какой применять.

СЛ создания волшебного предмета равна 5 + УЗ предмета. Провал этой проверки означает, что предмет не работает, а материалы и время при этом потрачены впустую. Если результат проверки меньше СЛ на 5 или более, провал приводит к созданию проклятого предмета (см. «Проклятые предметы» на стр. 569).

Обратите внимание, что у всех предметов в описаниях указаны те или иные требования. Их необходимо выполнить, чтобы создать предмет. Чаще всего это заклинания, которые создатель предмета должен знать (или иметь к ним доступ благодаря предмету или другому заклинателю).

СЛ создания волшебного предмета увеличивается на +5 за каждое невыполненное требование. Исключение — созидательная черта, наличие которой обязательно. Кроме того, вы не можете создавать зелья, а также предметы для активации или завершения заклинаний, не выполнив их требования по заклинаниям.

Разные созидательные черты подробно описаны ниже. Там же объясняется, как рассчитывать стоимость создания, но обычно два важнейших фактора в расчетах — это УЗ и круг заклинания или заклинаний, помещаемых в предмет.

Создатель всегда может сделать предмет с более низким УЗ, чем у него самого, но не ниже минимально необходимого для сотворения нужного заклинания. Применяя метамагические черты, он может вложить в предмет заклинания с измененными параметрами.

Материалы для заколдовывания всегда составляют половину от базовой цены предмета. Для многих предметов конечная («рыночная») цена равна базовой. Доспехи, щиты и оружие стоят денег сами по себе, и цена самого неволшебного предмета у них добавляется к цене наложенного на них волшебства. На базовую цену это не влияет (и, как следствие, на стоимость заколдовывания — тоже), а вот на конечную (рыночную) цену — влияет.

Кроме того, некоторые предметы позволяют творить или производить аналоги заклинаний с дорогими реагентами. Для таких предметов конечная цена равна базовой, а также цене всех потребовавшихся реагентов. Стоимость создания же складывается из стоимости материалов и стоимости реагентов. В описании таких предметов стоимость создания предметов указывается отдельно.

Для работы над созданием предмета нужно относительно спокойное, уютное и хорошо освещенное место. Любое место, подходящее для подготовки заклинаний, пригодно и для создания волшебных предметов. Время работы равно 8 часам за 1 000 зм базовой цены предмета (округлять вверх), с минимумом в 8 часов.

Исключениями являются зелья и свитки: их можно делать всего за 2 часа, если они стоят 250 зм или меньше. Те, что стоят от 250 зм до 1 000 зм, создаются 8 часов, как и любой иной волшебный предмет. Персонаж должен потратить золото в начале процесса создания. Сколько бы ни требовалось времени на работу, нельзя создавать более одного волшебного предмета в день. Процесс можно ускорить до 4 часов за 1 000 зм базовой цены предмета (округлять вверх), но при этом СЛ проверки навыка при создании увеличивается на 5.

Работать можно не более 8 часов в день. Рабочие дни не обязаны идти подряд, и перерывы можно использовать как угодно. Если персонаж работает прямо во время приключений, он может тратить до 4 часов в день на создание предмета, но эффективность этой работы будет вдвое ниже (как если бы он тратил 2 часа в день). Занимается он ею не 4 часа подряд, а урывками: немного в обед, немного — после утренней подготовки заклинаний, немного — во время ночного дежурства.

Если хочется работать с полной эффективностью, делу нужно уделять четырехчасовые блоки без перерывов. Обычно это возможно только в безопасных условиях, с минимумом отвлекающих факторов — например, в лаборатории или в храме. Любая работа в опасной или отвлекающей среде эффективна лишь наполовину (как в походе во время приключений). Персонаж может работать только над одним предметом за раз. Если он начинает работу над новой вещью, все использованные на предыдущую материалы и реагенты пропадают впустую.

Цены волшебных предметов

При определении цены новых волшебных предметов нужно учитывать много факторов.

Самый простой способ сделать приблизительную оценку — это сравнить его с уже имеющимися аналогами и отсчитывать от них. При отсутствии такой возможности пользуйтесь рекомендациями из таблицы «Определение цены волшебного предмета» на стр. 584.

Ряд схожих свойств: Для предметов, у которых есть ряд схожих свойств и которые не занимают места на теле персонажа, используется следующая формула. Вычисляется цена самого дорогого свойства, затем добавляется 75% от цены второго по дороговизне свойства, затем — по половине цены каждого из прочих свойств.

Ряд несхожих свойств: Пример несхожих свойств — это модификатор к атаке или испытаниям и любое псевдозаклинание. Цена таких свойств просто суммируется. Если такой предмет занимает место на теле персонажа, дополнительные свойства обходятся не дешевле, а дороже на 50%.

Заклинания 0 круга: При определении цены они считаются заклинаниями половинного круга.

Прочие соображения: Примерно определив цену предмета, снизьте ее, если выполняется одно из следующих условий.

Для применения предмета нужен определенный навык: Некоторые предметы работают только в умелых руках. Это снижает их цену на 10%.

Для применения предмета нужен определенный класс или мировоззрение: Это значительное ограничение, и оно уменьшает цену предмета на 30%.

Указанные в описаниях предметов цены (сразу после указания категории, к которой принадлежит предмет) используются при покупке предметов на рынке, и они обычно равны двойной стоимости создания предмета. Поскольку разные классы получают одни и те же заклинания от разных кругов, себестоимость схожих предметов, сделанных разными персонажами, может сильно отличаться. Но рыночная цена предмета всегда равна двойной стоимости затрат заклинателя минимального уровня, необходимого для изготовления вещи. Кто бы ни создавал предмет, рассчитывайте его цену по минимально допустимому УЗ.

Некоторые предметы не следуют приведенным выше формулам — различия между предметами с разными свойствами слишком велики.

Реальная полезность волшебного предмета может сильно влиять на его цену. Приведенные выше рекомендации — лишь ориентир.

Например, цены на свитки по умолчанию предполагают, что их пишут волшебники или жрецы. Цены зелий и жезлов рассчитываются строго по этим формулам. Цены посохов обычно очень близки к получающейся по формулам, но в случае с другими предметами приходится вносить правки.

Создание волшебных доспехов

Чтобы создать волшебный доспех, персонажу нужен источник огня и инструменты для работы с железом, деревом или кожей. Ему также нужны заготовки — в первую очередь сами доспехи или элементы доспехов для сборки. Такой доспех должен быть искусно сделанным, и стоимость искусной работы учитывается в его конечной цене. Прочие затраты на заколдовывание доспеха включают различные волшебные материалы. Их стоимость равна половине базовой цены предмета, зависящей от его суммарного бонуса усиления.

При создании волшебного доспеха должно выполняться особое требование: УЗ создателя должен быть хотя бы в три раза выше бонуса усиления доспеха. Если у доспеха есть и бонус усиления, и иное свойство с неким УЗ, для расчетов используется тот УЗ, что выше. У магического

Определение цены волшебного предмета

Эффект	Базовая цена	Пример
Бонус к характеристике (усиление)	Бонус в квадрате × 1 000 зм	*Пояс невероятной ловкости +2*
Бонус к доспеху (усиление)	Бонус в квадрате × 1 000 зм	*+1 кольчуга*
Дополнительное заклинание	Круг заклинания в квадрате × 1 000 зм	*Жемчужина магической силы*
Бонус к КБ (отражение)	Бонус в квадрате × 2 000 зм	*Кольцо защиты +3*
Бонус к КБ (другой)[1]	Бонус в квадрате × 2 500 зм	*Камень иуна (пыльно-розовый кристалл)*
Бонус естественной брони (усиление)	Бонус в квадрате × 2 000 зм	*Амулет естественной брони +1*
Бонус к испытаниям (сопротивляемость)	Бонус в квадрате × 1 000 зм	*Плащ сопротивляемости +5*
Бонус к испытаниям (другой)[1]	Бонус в квадрате × 2 000 зм	*Камень удачи*
Бонус к проверкам навыков (мастерство)	Бонус в квадрате × 100 зм	*Эльфийский плащ*
Устойчивость к магии	10 000 зм за пункт выше УкМ 12, минимум УкМ 13	*Накидка устойчивости к магии*
Бонус для оружия (усиление)	Бонус в квадрате × 2 000 зм	*+1 длинный меч*
Эффект заклинания	**Базовая цена**	**Пример**
Одноразовый, завершение заклинания	Круг заклинания × УЗ × 25 зм	*Свиток ускорения*
Одноразовый, активация использованием	Круг заклинания × УЗ × 50 зм	*Зелье исцеления легких ранений*
50 зарядов, активация заклинания	Круг заклинания × УЗ × 750 зм	*Жезл огненного шара*
Волшебное слово	Круг заклинания × УЗ × 1 800 зм	*Театральный плащ*
Активация использованием или постоянно действующий	Круг заклинания × УЗ × 2 000 зм[2]	*Светильник прозрения*
Прочее	**Поправка к базовой цене**	**Пример**
Количество применений в день	Разделить на (5 / кол-во применений в день)	*Сапоги телепортации*
Без ограничения категории[3]	Умножить всю стоимость на 2	*Камень иуна*
Много разнотипных свойств	Умножить стоимость более дешевых свойств на 1,5	*Шлем сияния*
Заряды (50 зарядов)	½ цены предмета неограниченного применения	*Кольцо барана*
Компонент	**Дополнительная стоимость**	**Пример**
Доспех, щит или оружие	Плюс стоимость искусно сделанного предмета	*+1 композитный длинный лук*
Заклинание с дорогостоящим реагентом	Стоимость реагента (за каждый заряд) напрямую добавляется к цене предмета[4]	*Жезл каменной кожи*

Круг заклинания: Заклинание 0 круга при определении цены предмета считается как заклинание половинного круга.

1 Например, бонус удачи, интуитивный, нечистый или сакральный.

2 Если предмет постоянного действия повторяет эффект заклинания с длительностью, выраженной в раундах, умножьте стоимость на 4. Если в минутах за уровень — то на 2. Если в интервалах 10 минут за уровень, то на 1,5. Если обычная длительность заклинания — 24 часа или более, разделите стоимость на 2.

3 Предмет, не занимающий места на теле персонажа, стоит вдвое дороже.

4 Если предмет действует без ограничений или постоянно (и не имеет зарядов), его стоимость рассчитывается, как если бы у него было 100 зарядов. Если у него при этом есть ограничение на применения в день, то стоимость рассчитывается, как если бы у него было 50 зарядов.

доспеха или щита должен быть минимум +1 (усиление), чтобы можно было добавить к нему особые свойства.

Если в требованиях для изготовления доспеха указаны заклинания, создатель должен подготовить их (или просто знать, если он чародей или бард), а также предоставить любые нужные для них реагенты и фокусирующие предметы.

Заклинания эти используются при работе над доспехом и тратятся, так что применить их для других целей в тот же день невозможно (они считаются сотворенными). Создание некоторых видов доспехов может включать и иные требования; это указывается в их описаниях.

Создание волшебных доспехов занимает 1 день за 1 000 зм базовой цены доспеха.

Требуемая созидательная черта: Создание волшебного оружия и доспехов.

Навык, используемый при создании: Колдовство или Ремесло (бронник).

Создание волшебного оружия

Чтобы создать волшебное оружие, персонажу нужен источник огня и инструменты для работы с железом, деревом или кожей. Ему также нужны заготовки — в первую очередь само оружие или части для его сборки. Такое оружие

Базовая цена зелья (по классу зельевара)

Круг заклинания	Жрец, волшебник, друид	Чародей	Бард	Паладин, следопыт*
0	25 зм	25 зм	25 зм	—
1	50 зм	50 зм	50 зм	50 зм
2	300 зм	400 зм	400 зм	400 зм
3	750 зм	900 зм	1 050 зм	1 050 зм

* Уровень заклинателя равен уровню в классе –3.

Указанные цены предполагают, что зелье делается с минимальным УЗ. Стоимость создания зелья равна половине его базовой цены.

должно быть искусно сделанным, и стоимость искусной работы учитывается в его конечной цене. Прочие затраты на заколдовывание оружия включают различные волшебные материалы. Их стоимость равна половине базовой цены предмета, зависящей от его суммарного бонуса усиления.

При создании волшебного оружия должно выполняться особое требование: УЗ создателя должен быть хотя бы в три раза выше бонуса усиления оружия. Если у оружия есть и бонус усиления, и иное свойство с неким УЗ, для расчетов используется тот УЗ, что выше. У волшебного оружия должен быть минимум +1 (усиление), чтобы можно было добавить к нему особые свойства.

Если в требованиях для изготовления оружия указаны заклинания, создатель должен подготовить их (или просто знать, если он чародей или бард), но не должен предоставлять нужные для них реагенты и фокусирующие предметы. Заклинания эти используются при работе над оружием и тратятся, так что применить их для других целей в тот же день невозможно (они считаются сотворенными).

Во время работы создатель решает, будет ли его оружие испускать сияние (как побочный эффект прочей магии). Это решение не влияет на стоимость оружия и скорость работы над ним, но по окончании создания его нельзя поменять. Волшебное двустороннее оружие при заколдовывании считается двумя разными предметами оружия, что влияет на цену, время и добавление свойств.

Создание некоторых видов оружия может включать и иные требования; это указывается в их описаниях.

Создание волшебного оружия занимает 1 день за 1 000 зм базовой цены доспеха.

Требуемая созидательная черта: Создание волшебного оружия и доспехов.

Навык, используемый при создании: Колдовство, Ремесло (лучных дел мастер) для создания волшебных луков и стрел или Ремесло (оружейник) для всего прочего оружия.

Создание зелий

Для варки зелья нужна рабочая поверхность и хотя бы несколько емкостей для смешивания жидкостей, а также источник огня для нагрева. Кроме того, требуются ингредиенты. Стоимость материалов и ингредиентов включена в стоимость варки зелья и равна 25 зм × круг заклинания × УЗ. Все ингредиенты и материалы должны быть свежими и не использованными ранее, и приготовление каждой порции зелья стоит одинаково дорого (сэкономить на большом объеме невозможно). Выпивший зелье считается и заклинателем, и целью для его эффектов. Заклинания с дальностью «на себя» не могут быть помещены в зелья. Создатель зелья должен подготовить заклинание, которое поместит в него (или просто знать, если он чародей или бард), а также иметь любые нужные для него реагенты и фокусирующие предметы.

Реагенты в начале варки тратятся, фокусирующий предмет — нет (он многоразовый). При приготовлении зелья также тратится подготовленное заклинание, так что применить его для других целей в тот же день невозможно (оно считается сотворенным).

Приготовление зелья занимает 1 день.

Требуемая созидательная черта: Создание зелий.

Навык, используемый при создании: Колдовство или Ремесло (алхимик).

Создание колец

Чтобы создать волшебное кольцо, персонажу нужен источник огня. Ему также нужны заготовки — в первую очередь само кольцо или части для его сборки. Стоимость материалов учтена в стоимости создания кольца и обычно равна половине его цены.

Определить цену кольца довольно трудно, и для этого можно воспользоваться рекомендациями из таблицы «Определение цены волшебного предмета» на стр. 584, а также ценами на существующие кольца. Если кольцо воспроизводит заклинания с дорогостоящими реагентами, к стоимости его прибавляется 50 × стоимость реагентов на одно применение заклинания. Но если заклинание с дорогостоящим реагентом просто указано среди требований к созданию кольца, то это само по себе не значит, что каждый день придется тратить реагенты. При работе над кольцом используются указанные в требованиях заклинания, так что применить их для других целей в тот же день невозможно (они считаются сотворенными).

Создание некоторых видов колец может включать и иные требования; это указывается в их описаниях.

Создание волшебного кольца занимает 1 день за 1 000 зм его базовой цены.

Требуемая созидательная черта: Создание колец.

Навык, используемый при создании: Колдовство или Ремесло (ювелир).

Базовая цена свитка (в зависимости от класса создателя)

Круг заклинания	Жрец, друид, волшебник	Чародей	Бард	Паладин, следопыт*
0	12,5 зм	12,5 зм	12,5 зм	—
1	25 зм	25 зм	25 зм	25 зм
2	150 зм	200 зм	200 зм	200 зм
3	375 зм	450 зм	525 зм	525 зм
4	700 зм	800 зм	1 000 зм	1 000 зм
5	1 125 зм	1 250 зм	1 625 зм	—
6	1 650 зм	1 800 зм	2 400 зм	—
7	2 275 зм	2 450 зм	—	—
8	3 000 зм	3 200 зм	—	—
9	3 825 зм	4 050 зм	—	—

*** Уровень заклинателя равен уровню в классе –3.**

Указанные цены предполагают, что свиток делается с минимальным УЗ. Стоимость создания свитка равна половине его базовой цены.

Создание скипетров

Чтобы создать волшебный скипетр, персонажу нужны заготовки — в первую очередь сам скипетр или части для его сборки. Стоимость материалов учтена в стоимости создания скипетра и обычно равна половине его цены. Определить цену скипетра довольно трудно, и для этого можно воспользоваться рекомендациями из таблицы «Определение цены волшебного предмета» на стр. 584, а также ценами на существующие скипетры.

Если в требованиях к созданию скипетра указаны заклинания, создатель должен подготовить их (или просто знать, если он чародей или бард), но не должен иметь нужные для них реагенты и фокусирующие предметы. Заклинания эти используются при работе над скипетром и тратятся, так что применить их для других целей в тот же день невозможно (они считаются сотворенными).

Создание некоторых видов скипетров может включать и иные требования; это указывается в их описаниях. Создание волшебного скипетра занимает 1 день за 1 000 зм его базовой цены.

Требуемая созидательная черта: Создание скипетров.

Навык, используемый при создании: Колдовство, Ремесло (ювелир), Ремесло (скульптор) или Ремесло (оружейник).

Написание свитков

Для создания свитка персонажу нужны материалы для письма высокого качества, стоимость которых включена в стоимость написания свитка: 12,5 зм × круг заклинания × УЗ.

Все письменные принадлежности и материалы для свитка должны быть новыми и нетронутыми. Персонаж платит полную стоимость создания каждого свитка, сколько бы раз он ни создавал аналогичные ранее.

Создатель должен подготовить заклинание, которое помещается на свиток (или просто знать, если он чародей или бард), а также иметь любые нужные для него реагенты и фокусирующие предметы.

Реагенты в начале работы над свитком тратятся, фокусирующий предмет — нет (он многоразовый). При работе также тратится подготовленное заклинание, так что применить его для других целей в тот же день невозможно (оно считается сотворенным).

Написание свитка занимает 1 день за 1 000 зм его базовой цены. Хотя физически на свитке может поместиться несколько заклинаний, каждое из них пишется отдельно, и на каждое нужно не менее дня.

Требуемая созидательная черта: Написание свитков.

Навык, используемый при создании: Колдовство, Ремесло (каллиграф) или Профессия (писец).

Создание посохов

Для создания волшебного посоха персонажу нужны заготовки — в первую очередь сам посох или части для его сборки.

Стоимость материалов включена в стоимость создания вещи: 400 зм × круг самого сильного заклинания × УЗ, плюс 75% стоимости следующего по дороговизне свойства (300 зм × круг заклинания × УЗ), плюс ½ стоимости прочих свойств (200 зм × круг заклинания × УЗ). Посохи создаются полностью заряженными (10 зарядов).

При желании в посох можно поместить заклинание за меньшую цену, но тогда его применение будет стоить более одного заряда посоха. При этом стоимость соответствующего свойства-заклинания делится на количество зарядов, необходимых для его применения. Это не меняет порядка, в котором учитывается стоимость свойств (сперва берется заклинание самого высокого круга, даже если оно требует более одного заряда и потому дешевле).

УЗ всех заклинаний в посохе должен быть одинаковым, и посох не может иметь УЗ ниже 8, даже если все заклинания в нем низкого круга.

Создатель посоха должен подготовить все заклинания, которые помещаются в посох (или просто знать, если он чародей или бард), а также иметь нужные для них реагенты и фокусирующие предметы. Общая стоимость

Базовая цена жезла (по классу создателя)

Круг заклинания	Жрец, волшебник, друид	Чародей	Бард	Паладин, следопыт*
0	375 зм	375 зм	375 зм	—
1	750 зм	750 зм	750 зм	750 зм
2	4 500 зм	6 000 зм	6 000 зм	6 000 зм
3	11 250 зм	13 500 зм	15 750 зм	15 750 зм
4	21 000 зм	24 000 зм	30 000 зм	30 000 зм

* Уровень заклинателя равен уровню класса –3.

Указанные цены предполагают, что жезл делается с минимальным УЗ. Стоимость создания жезла равна половине его базовой цены.

реагентов для каждого заклинания: стоимость реагента в зм × 50 / количество зарядов, необходимых для применения заклинания.

Реагенты при работе тратятся, фокусирующие предметы — нет (они многоразовые). При работе также тратятся подготовленные заклинания, так что применить их для других целей в тот же день невозможно (они считаются сотворенными). Создание некоторых видов посохов может включать и иные требования; это указывается в их описаниях.

Создание волшебного посоха занимает 1 день за 1 000 зм его базовой цены.

Требуемая созидательная черта: Создание посохов.

Навык, используемый при создании: Колдовство, Ремесло (ювелир), Ремесло (скульптор) или Профессия (столяр).

Создание жезлов

Чтобы создать волшебный жезл, персонажу нужны заготовки — в первую очередь сам жезл или части для его сборки. Стоимость материалов учтена в стоимости создания жезла: 375 зм × круг заклинания × УЗ. Только что созданный жезл всегда имеет 50 зарядов.

Создатель жезла должен подготовить заклинание, которое помещает в жезл (или просто знать, если он чародей или бард), а также иметь любые нужные для него реагенты и фокусирующие предметы — реагенты в количестве 50 порций (по одной на заряд). Реагенты в начале работы тратятся, фокусирующие предметы — нет (они многоразовые). При работе также тратится подготовленное заклинание, так что применить его для других целей в тот же день невозможно (оно считается сотворенным). Создание волшебного жезла занимает 1 день за 1 000 зм его базовой цены.

Требуемая созидательная черта: Создание жезлов.

Навык, используемый при создании: Колдовство, Ремесло (ювелир), Ремесло (скульптор) или Профессия (столяр).

Создание волшебных вещиц

Чтобы создать волшебную вещицу, персонажу обычно нужны соответствующие инструменты или оборудование. Ему также нужны заготовки — в первую очередь сам предмет или его части для сборки. Стоимость материалов учтена в стоимости создания вещи.

Определить цену волшебной вещицы довольно трудно, и для этого можно воспользоваться рекомендациями из таблицы «Определение цены волшебного предмета» на стр. 584, а также ценами на существующие предметы. Стоимость создания волшебной вещицы равна половине ее цены.

Если в требованиях для изготовления предмета указаны заклинания, создатель должен подготовить их (или просто знать, если он чародей или бард), но не должен предоставлять нужные для них реагенты и фокусирующие предметы. Заклинания эти используются при работе над предметом и тратятся, так что применить их для других целей в тот же день невозможно (они считаются сотворенными).

Создание некоторых видов волшебных вещиц может включать и иные требования; это указывается в их описаниях. Создание волшебной вещицы занимает 1 день за 1 000 зм ее базовой цены.

Требуемая созидательная черта: Создание волшебных вещиц.

Навык, используемый при создании: Колдовство либо подходящее Ремесло или Профессия.

Добавление новых свойств

Иногда создавать новый волшебный предмет с нуля бывает слишком дорого. К счастью, можно вместо создания нового усилить уже существующий. Можно добавлять любые совместимые с типом предмета свойства, лишь бы на них хватало времени и денег, а персонаж мог выполнить требования.

Стоимость добавления любых новых свойств при этом такая же, как при наделении ими немагического предмета, только при этом вычитается стоимость уже существующего предмета. Так, из *+1 длинного меча* можно сделать *+2 стрижающий длинный меч*, и стоимость его создания будет равна стоимости создания *+2 стрижающего длинного меча* минус стоимость *+1 длинного меча*.

Если предмет относится к одной из категорий, занимающих определенное место на теле персонажа, добавление любого нового свойства стоит на 50% дороже. Например, если персонаж хочет добавить к своему *кольцу защиты* +2 свойство делать носящего невидимым, стоимость добавления нового свойства будет равна стоимости создания *кольца невидимости* × 1,5.

В приложениях ниже изложены правила, описывающие различные способности и состояния, а также дан небольшой список книг, из которых вы можете черпать вдохновение.

Приложение 1: Особые способности

Перечисленные ниже описания особых способностей включают ряд правил, касающихся существ, заклинаний и ловушек.

Экстраординарные способности (Экс): Экстраординарные способности позволяют безо всякого волшебства сделать то, что мало кто может — по крайней мере, не имея серьезной подготовки. Любые эффекты, которые подавляют или отменяют магию, на эти способности не действуют.

Псевдозаклинания (Пс): Псевдозаклинания работают почти как заклинания; против них применимы устойчивость к магии (УкМ) и *рассеивание магии*. Они не действуют там, где временно или постоянно не работает магия (например, в *поле антимагии*). Псевдозаклинание можно развеять, но нельзя нейтрализовать контрзаклинанием.

Сверхъестественные способности (Св): От сверхъестественных способностей не помогает УкМ, но они не действуют там, где временно или постоянно не работает магия (например, в *поле антимагии*). Эффекты от сверхъестественных способностей нельзя развеять или нейтрализовать контрзаклинанием.

Подробности см. в таблице «Типы особых способностей» на стр. 589.

Бонусы к характеристикам

Некоторые заклинания и способности увеличивают ваши характеристики. Любые повышения, длящиеся менее суток, считаются временными бонусами к характеристике. Каждые две единицы, на которые увеличивается характеристика, дают бонус +1 к связанным с ней проверкам и параметрам.

Сила: Временное увеличение Силы обеспечивает бонус к проверкам навыков, связанных с Силой, атак в ближнем бою, урона (если его модифицирует Сила), МБМ (при небольшом размере и больше) и ЗБМ.

Ловкость: Временное увеличение Ловкости обеспечивает бонус к проверкам навыков, связанных с Ловкостью, дистанционных атак, инициативы, испытаний Реакции, классу брони, МБМ (при маленьком размере и меньше) и ЗБМ.

Выносливость: Временное увеличение Выносливости обеспечивает бонус к испытаниям Стойкости. Кроме того, умножьте полученный бонус на ваше количество КЗ

Типы особых способностей

	Экстраординарные	Псевдозаклинания	Сверхъестественные
Рассеивание	Нет	Да	Нет
Устойчивость к магии	Нет	Да	Нет
Поле антимагии	Нет	Да	Да
Внеочередные атаки	Нет	Да	Нет

Рассеивание: **Снимает ли *рассеивание магии* и подобные заклинания эффект этой способности?**
Устойчивость к магии: **Защищает ли УкМ от эффектов этой способности?**
Поле антимагии: **Подавляет ли *поле антимагии* эффекты этой способности?**
Внеочередные атаки: **Провоцирует ли применение этой способности внеочередные атаки?**

и добавьте результат к количеству текущих ПЗ (в том числе максимальному количеству ПЗ). Когда временное увеличение характеристики перестанет действовать, вычтите это же число из текущего количества ПЗ (в том числе максимального количества ПЗ).

Интеллект: Временное увеличение Интеллекта обеспечивает бонус к проверкам навыков, связанных с Интеллектом, и возрастание СЛ испытаний против ваших заклинаний, связанных с Интеллектом.

Мудрость: Временное увеличение Мудрости обеспечивает бонус к испытаниям Воли, проверкам навыков, связанных с Мудростью, и возрастание СЛ испытаний против ваших заклинаний, связанных с Мудростью.

Харизма: Временное увеличение Харизмы обеспечивает бонус к проверкам навыков, связанных с Харизмой, и возрастание СЛ испытаний против ваших заклинаний, связанных с Харизмой, а также СЛ сопротивления проводимой вами энергии.

Постоянные модификаторы: Увеличение характеристик, длящееся дольше суток, по прошествии 24 часов дает устойчивое повышение этой характеристики, влияя на все навыки и параметры, связанные с ней. Это может давать дополнительные пункты навыков, здоровья и иные преимущества. Такие модификаторы следует отмечать отдельно, на случай если они будут сняты.

Урон характеристикам, штрафы, потеря пунктов

Болезни, яды, заклинания и некоторые другие эффекты могут влиять на характеристики. При этом считается, что характеристики не снижаются напрямую: на них налагается штраф, влияющий на все навыки и параметры, связанные с характеристикой. Каждые два пункта урона, нанесенного характеристике, налагают штраф –1 на все связанные с ней проверки и параметры.

Если количество урона превышает значение характеристики или равно ему, вы немедленно теряете сознание, пока урон не станет меньше ее значения.

Единственным исключением является Выносливость: если количество урона, нанесенного Выносливости, превосходит ее значение или равно ему, вы умираете.

Если не сказано иначе, нанесенный характеристике урон снимается со скоростью 1 пункт в день для каждой поврежденной характеристики. От урона также можно избавиться с помощью заклинаний, таких как *низшее восстановление.*

Некоторые заклинания и способности налагают временный штраф на характеристику. Это работает так же, как урон, но не вызывает потерю сознания или смерть. Штраф не может понизить значение характеристики ниже 1.

Сила: Урон, нанесенный Силе, налагает штраф на проверки навыков, связанных с Силой, атаки в ближнем бою, урон, МБМ (при небольшом размере и больше) и ЗБМ.

Ловкость: Урон, нанесенный Ловкости, налагает штраф на проверки навыков, связанных с Ловкостью, дистанционные атаки, проверки инициативы, испытания Реакции, КБ, МБМ (при маленьком размере и меньше) и ЗБМ.

Выносливость: Урон, нанесенный Выносливости, налагает штраф на испытания Стойкости. Кроме того, умножьте наложенный штраф на свое количество КЗ и вычтите результат из своего текущего количества ПЗ (в том числе максимального количества ПЗ). Когда временное уменьшение характеристики прекратит действовать, добавьте это же число к своему количеству текущих ПЗ (в том числе максимальному количеству ПЗ).

Интеллект: Урон, нанесенный Интеллекту, налагает штраф на проверки навыков, связанных с Интеллектом, а также снижает СЛ испытаний против ваших заклинаний, связанных с Интеллектом.

Мудрость: Урон, нанесенный Мудрости, налагает штраф на проверки навыков, связанных с Мудростью, и испытания Воли, а также снижает СЛ испытаний против ваших заклинаний, связанных с Мудростью.

Харизма: Урон, нанесенный Харизме, налагает штраф на проверки навыков, связанных с Харизмой, и снижает СЛ испытаний против ваших заклинаний, связанных с Харизмой, а также СЛ сопротивления проводимой вами энергии.

Вытягивание пунктов характеристики: Некоторые атаки и заклинания могут снизить значение характеристики, вызвав потерю ее пунктов. При этом меняются значения всех навыков и параметров, связанных с ней. Это может вызвать потерю пунктов навыков, ПЗ и т. д. Утраченные пункты характеристики можно вернуть при помощи таких заклинаний, как *восстановление.*

Недуги

Проклятия, яды и болезни — все это разновидности недугов, которые могут вас постигнуть. Хотя они оказывают весьма разнообразные воздействия, за ними всеми стоит единая система правил. Все недуги позволяют вам пройти испытание в момент столкновения с ними; при успехе существо полностью избегает недуга и не обязано проходить

какие-либо дополнительные испытания. В случае провала эффекты недуга вступают в силу.

Недуги обычно требуют повторных испытаний, при провале доставляя дополнительные неприятности. В большинстве случаев определенное количество удачно пройденных испытаний позволяет исцелиться от недуга, и дальнейших проверок не требуется.

Некоторые недуги — как правило, сверхъестественного происхождения — не могут быть излечены прохождением испытаний, и для борьбы с ними нужна могущественная магия.

Сведения о недугах расписаны следующим образом:

Название: Как недуг называется.

Тип: Тип недуга — проклятие, болезнь или яд. Также вы найдете здесь указания на то, как именно он передается: контакт, пища, дыхание, ранение, заклинание или ловушка.

Испытание: Здесь указывается тип и СЛ испытания. Если не сказано иначе, эта СЛ применяется и для первичной проверки, и для любых последующих, а также для любых проверок УЗ при снятии недуга с помощью магии (например, *снятия проклятия* или *нейтрализации яда*).

Скрытый период: Некоторые недуги начинают действовать не сразу. Подхватившие такой недуг существа должны пройти испытание немедленно; при успехе они остаются невредимы и больше не проходят никаких проверок. При провале существо остается пораженным недугом и должно дополнительно проходить испытания, когда скрытый период закончится. Никакие эффекты недуга не проявляются, пока этот период не кончится и существо не провалит хотя бы одно испытание.

Частота: Частота, с которой необходимо проходить последующие испытания после первого (и после скрытого периода, если таковой есть). Некоторые недуги длятся, пока не будут вылечены, другие могут пройти сами даже без применения особых средств. Если недуг проходит через определенное время, это указывается в разделе «Частота». Например, болезнь с частотой «1 / день» длится, пока от нее не излечат, но яд с частотой «1 / раунд, до 6 раундов» прекращает действовать через 6 раундов в любом случае. Недуги, не имеющие параметра частоты, оказывают эффект единожды, сразу после заражения (или скрытого периода, если таковой имеется).

Действие: Это то, что случается с персонажем каждый раз, когда он проваливает испытание против этого недуга. Большая часть недугов наносит урон характеристикам либо здоровью. Эти эффекты складываются, но их можно лечить обычными методами. Некоторые недуги налагают необычные эффекты, которые иногда складываются, а иногда нет. Часть эффектов некоторых недугов вступает в силу после провала первого испытания, а вторая — после любого последующего; в таких случаях у них есть первичный эффект, наступающий после первого испытания, и вторичный эффект, наступающий после каждого следующего. В описании недуга указываются и первичный, и вторичный эффекты.

Урон здоровью и характеристикам, вызванный недугом, не излечивается естественным образом, если недуг еще действует.

Лечение: Здесь указывается, как излечиться от недуга. Обычно речь идет о том, что надо успешно пройти какое-то количество испытаний подряд. Даже если недуг имеет ограничения по частоте, его можно излечить раньше, если успешно пройти достаточное количество испытаний подряд. Урон, нанесенный здоровью и характеристикам, не снимается автоматически при исцелении от недуга, его надо снимать отдельно. Если не указано конкретного способа исцеления от недуга, то его можно излечить только могущественной магией вроде *нейтрализации яда* или *снятия проклятия;* пытаться проходить любые испытания при этом бесполезно.

Пример: Валерос заболевает красной ломотой, провалив первичное испытание Стойкости со СЛ 15. После скрытого периода в 1d3 дня он снова должен пройти испытание — при провале его Сила получает 1d6 урона. С этого момента он должен проходить такое же испытание Стойкости со СЛ 15 каждый день, в соответствии с частотой болезни, и при каждом провале его Сила будет получать урон. Если он справляется с испытанием в течение двух дней подряд, то исцеляется от болезни, а любые полученные повреждения начинают излечиваться по обычным правилам.

ПРОКЛЯТИЯ

От проклятий могут пострадать многие: неосторожные грабители могил, пьяные герои, докучающие могущественному магу, или торопливые авантюристы, хватающиеся за древние мечи.

Проклятием можно сделать самые разные вещи: ухудшить те или иные виды проверок, превратить в лягушку, заставить жертву медленно гнить и рассыпаться в прах. В отличие от других недугов, большая часть проклятий не может быть вылечена успешным прохождением испытаний. Они снимаются магией, обычно заклинаниями *снятие проклятия* или *разрушение чар.*

Некоторые проклятия постепенно ухудшают состояние жертвы, другие имеют устойчивый неприятный эффект, не ослабевающий и не усиливающийся со временем.

Кроме того, некоторые волшебные предметы накладывают проклятия на владельцев; см. описание таких предметов в главе 15.

Ниже приведены примеры проклятий.

ЗАКЛИНАНИЕ ГУБИТЕЛЬНЫЙ ПОЛИМОРФ

Тип: проклятие, заклинание; **Испытание:** Стойкости со СЛ 17 отменяет, испытание Воли со СЛ 17 ослабляет

Действие: жертва превращается в ящерицу, см. описание заклинания *губительный полиморф*

ЛОВУШКА С ПРОКЛЯТИЕМ

Тип: проклятие, заклинание, ловушка; **Испытание:** Воли со СЛ 14

Действие: штраф –6 к Силе

ПРОКЛЯТИЕ СТАРОСТИ

Тип: проклятие; **Испытание:** Воли со СЛ 17
Частота: 1 / день
Действие: старение на 1 год

ФАРАОНОВА ЧУМА

Тип: проклятие, болезнь, ранение; **Испытание:** Стойкости со СЛ 16
Скрытый период: 1 минута; **Частота:** 1 / день
Действие: 1d6 урона Выносливости и 1d6 урона Харизме; **Лечение:** фараонову чуму можно вылечить, только успешно применив и *снятие проклятия*, и *исцеление от болезней* в пределах одной минуты

НЕВЕЗЕНИЕ

Тип: проклятие; **Испытание:** Воли со СЛ 20 отменяет, дополнительных испытаний нет
Частота: 1 / час
Действие: существо должно перебросить результат любой проверки по выбору ведущего и использовать худший

ВОЛЧЬЯ ЛИКАНТРОПИЯ

Тип: проклятие, ранение; **Испытание:** Стойкости со СЛ 15 отменяет, испытание Воли со СЛ 15 разово отменяет воздействие
Скрытый период: до следующего полнолуния
Частота: каждое полнолуние и каждый раз, когда жертва оказывается ранена
Действие: существо до утра превращается в волка под управлением ведущего

БОЛЕЗНИ

Болезни угрожают всем, от простого крестьянина до искателя приключений — будь то эпидемия чумы или укус свирепой крысы. Эти недуги редко проходят сами из-за ограничений по частоте, но у большинства из них длинный скрытый (инкубационный) период. Большую часть болезней можно вылечить, успешно пройдя серию испытаний или применив заклинание вроде *исцеления от болезней*. Далее приведено несколько примеров болезней.

СЛЕПЯЩИЙ НЕДУГ

Тип: болезнь, пища; **Испытание:** Стойкости со СЛ 16
Скрытый период: 1d3 дней; **Частота:** 1 / день
Действие: 1d4 урона Силе, если урон составил 2 единицы Силы или более, пройдите еще одно испытание Стойкости, чтобы не стать навсегда слепым; **Лечение:** 2 испытания подряд

БУБОННАЯ ЧУМА

Тип: болезнь, ранение или дыхание; **Испытание:** Стойкости со СЛ 17
Скрытый период: 1 день; **Частота:** 1 / день
Действие: 1d4 урона Выносливости и 1 урон Харизме, и существо считается утомленным; **Лечение:** 2 испытания подряд

ГОРЯЧЕЧНЫЙ КАШЕЛЬ

Тип: болезнь, дыхание; **Испытание:** Стойкости со СЛ 16
Скрытый период: 1 день; **Частота:** 1 / день
Действие: 1d6 урона Мудрости; **Лечение:** 2 испытания подряд

ДЕМОНИЧЕСКАЯ ЛИХОРАДКА

Тип: болезнь, ранение; **Испытание:** Стойкости со СЛ 18
Скрытый период: 1 день; **Частота:** 1 / день
Действие: 1d6 урона Выносливости; заболевший должен пройти еще одно испытание Стойкости, в случае провала 1 пункт урона окажется постоянной потерей; **Лечение:** 2 испытания подряд

ДЬЯВОЛЬСКИЙ ЖАР

Тип: болезнь, ранение; **Испытание:** Стойкости со СЛ 14
Скрытый период: 1d4 дня; **Частота:** 1 / день
Действие: 1d4 урона Силе; **Лечение:** 3 испытания подряд

ЗАРАЖЕНИЕ КРОВИ

Тип: болезнь, ранение; **Испытание:** Стойкости со СЛ 12
Скрытый период: 1d3 дня; **Частота:** 1 / день
Действие: 1d3 урона Ловкости и 1d3 урона Выносливости; **Лечение:** 2 испытания подряд

ПРОКАЗА

Тип: болезнь, контакт, дыхание или ранение; **Испытание:** Стойкости со СЛ 12 отменяет, испытание Стойкости со СЛ 20 разово отменяет воздействие
Скрытый период: 2d4 недели; **Частота:** 1 / неделя
Действие: 1d2 урона Харизме; **Лечение:** 2 испытания подряд

ВОСПАЛЕНИЕ МОЗГА

Тип: болезнь, дыхание; **Испытание:** Стойкости со СЛ 12
Скрытый период: 1 день; **Частота:** 1 / день
Действие: 1d4 урона Интеллекту; **Лечение:** 2 испытания подряд

КРАСНАЯ ЛОМОТА

Тип: болезнь, ранение; **Испытание:** Стойкости со СЛ 15
Скрытый период: 1d3 дня; **Частота:** 1 / день
Действие: 1d6 урона Силе; **Лечение:** 2 испытания подряд

ТРЯСУЧКА

Тип: болезнь, контакт; **Испытание:** Стойкости со СЛ 13
Скрытый период: 1 день; **Частота:** 1 / день
Действие: 1d8 урона Ловкости; **Лечение:** 2 испытания подряд

СКЛИЗКАЯ ПОГИБЕЛЬ

Тип: болезнь, контакт; **Испытание:** Стойкости со СЛ 14
Скрытый период: 1 день; **Частота:** 1 / день
Действие: 1d4 урона Выносливости, заболевший должен пройти дополнительное испытание Стойкости, в случае провала 1 пункт урона становится постоянной потерей; **Лечение:** 2 испытания подряд

ЯД

Самый частый источник недугов для искателей приключений — яд — встречается везде: от зубов гадюки до отравленного клинка убийцы. Отравления излечиваются успешным прохождением испытаний и заклинаниями вроде *нейтрализации яда*. Контактные яды (тип «контакт») действуют в момент соприкосновения с незащищенной кожей; их можно использовать в том числе и как яды типа «ранение».

Примеры ядов

Название	Тип	СЛ испытания	Скрытый период	Частота	Действие	Лечение	Стоимость
Аконит	пища	16	10 мин	1 / мин до 6 мин	1d3 Вын	1 испытание	500 зм
Белладонна	пища	14	10 мин	1 / мин до 6 мин	1d2 Сил, см. текст	1 испытание	100 зм
Вытяжка листьев сассона	контакт	16	1 мин	1 / мин до 6 мин	2d12 ПЗ / 1 Вын	1 испытание	300 зм
Драконья желчь	контакт	26	—	1 / раунд до 6 раундов	1d3 Сил	—	1 500 зм
Дым офура	дыхание	18	—	1 / раунд до 6 раундов	1 Вын (потеря) / 1d3 Вын	2 испытания	2 100 зм
Зеленый радужный яд	заклинание	меняется	—	1 / раунд до 6 раундов	Смерть / 1 Вын	2 испытания	—
Корень теринава	контакт	16	1 мин	1 / мин до 6 мин	1d3 Лвк	1 испытание	400 зм
Королевское снотворное	пища	19	1 день	1 / день	1 Вын (потеря)	2 испытание	5 000 зм
Кошмарный пар	дыхание	20	—	1 / раунд до 6 раундов	1 Мдр и замешательство на 1 раунд	2 испытания	1 800 зм
Масло зеленокровки	ранение	13	—	1 / раунд до 4 раундов	1 Вын	1 испытание	100 зм
Масло таггита	пища	15	1 мин	—	Потеря сознания 1d3 часа	1 испытание	90 зм
Мох ид	пища	14	10 мин	1 / мин до 6 мин	1d3 Инт	1 испытание	125 зм
Мышьяк	пища	13	10 мин	1 / мин до 4 мин	1d2 Вын	1 испытание	120 зм
Нитарит	контакт	13	1 мин	1 / мин до 6 мин	1d3 Вын	1 испытание	650 зм
Омела	пища	18	10 мин	1 / мин до 6 мин	1d6 Лвк, см. текст	2 испытания	2 500 зм
Паста маляссы	контакт	16	1 мин	1 / мин до 6 мин	1d2 Лвк	1 испытание	250 зм
Полосатая поганка	пища	11	10 мин	1 / мин до 4 мин	1d3 Мдр и 1 Инт	1 испытание	180 зм
Порошок темного убийцы	пища	18	10 мин	1 / мин до 6 мин	1d3 Вын и 1 Сил	2 испытания	800 зм
Прах лича	пища	17	10 мин	1 / мин до 6 мин	1d3 Сил	2 испытания	400 зм
Пыль унгола	дыхание	15	—	1 / раунд до 4 раундов	1 Хар (потеря) / 1d2 Хар	1 испытание	1 000 зм
Сангвинария	ранение	12	1 раунд	1 / раунд до 4 раундов	1 Вын и 1 Мдр	1 испытание	100 зм
Синие уинни	ранение	14	—	1 / раунд до 2 раундов	1 Вын / потеря сознания 1d3 часа	1 испытание	120 зм
Слезы смерти	контакт	22	1 мин	1 / мин до 6 мин	1d6 Вын и паралич на 1 мин	—	6 500 зм
Стебель смерти	ранение	20	—	1 / раунд до 6 раундов	1d3 Вын	2 испытания	1 800 зм
Туман безумия	дыхание	15	—	1 / раунд до 6 раундов	1d3 Мдр	1 испытание	1 500 зм
Экстракт черного лотоса	контакт	20	1 мин	1 / раунд до 6 раундов	1d6 Вын	2 испытания	4 500 зм
Эссенция тени	ранение	17	—	1 / раунд до 6 раундов	1 Сил (потеря) / 1d2 Сил	1 испытание	250 зм
Яд виверны	ранение	17	—	1 / раунд до 6 раундов	1d4 Вын	2 испытания	3 000 зм
Яд гигантской осы	ранение	18	—	1 / раунд до 6 раундов	1d2 Лвк	1 испытание	210 зм
Яд дроу	ранение	13	—	1 / мин до 2 мин	Потеря сознания 1 мин / 2d4 часа	1 испытание	75 зм
Яд крупного скорпиона	ранение	17	—	1 / раунд на 6 раундов	1d2 Сил	1 испытание	200 зм
Яд маленькой многоножки	ранение	11	—	1 / раунд до 4 раундов	1 Лвк	1 испытание	90 зм
Яд пурпурного червя	ранение	24	—	1 / раунд до 6 раундов	1d3 Сил	2 испытания	700 зм
Яд среднего паука	ранение	14	—	1 / раунд до 4 раундов	1d2 Сил	1 испытание	150 зм
Яд черной гадюки	ранение	11	—	1 / раунд до 6 раундов	1d2 Вын	1 испытание	120 зм

У контактных ядов чаще всего скрытый период и частота составляют 1 минуту.

Яды типа «пища» попадают в организм с едой или питьем. У этих ядов чаще всего скрытый период составляет 10 минут, а частота 1 минуту.

Яды типа «ранение» обычно заносятся в жертву жалами, зубами и отравленным оружием. У таких ядов обычно нет скрытого периода действия; их частота обычно — 1 раунд.

Яды типа «дыхание» становятся опасными, как только существо оказывается в области распыления яда. Большая часть таких ядов может заполнить один куб со стороной 10 футов за дозу. Существа могут пытаться задерживать дыхание, чтобы избежать действия яда: в 50% случаев у них отпадает необходимость проходить испытание Стойкости каждый раунд. Правила по задержке дыхания и нехватке воздуха см. в главе 13.

Если персонаж остается без воздуха достаточно долго, чтобы начать задыхаться, то при намеренной задержке дыхания он в этот момент вместо получения урона просто делает вдох.

В отличие от прочих недугов, эффекты доз одного и того же яда складываются. За раз можно занести в организм только одну дозу яда типа «ранение» или «контакт», но ядов типа «дыхание» и «пища» в организм может попасть сразу несколько доз. За каждую дополнительную дозу увеличивайте общую длительность действия яда (указанную в строке «Частота») на 50%. Кроме того, каждая доза яда увеличивает СЛ испытания против него на 2 (эффекты складываются).

От количества доз правила по исцелению от эффектов яда не меняются, а выполнение условий лечения прекращает действие всех доз. Например, в течение одного раунда персонажа кусают три паука, отчего он получает три дозы яда средних пауков. Теперь ему надо проходить испытание Стойкости со СЛ 18 каждый раунд в течение следующих 8 раундов. К счастью, хотя бы одного успеха достаточно, чтобы снять эффекты от всех доз.

Отравление оружия, от меча до стрелы, является основным действием. При каждом таком применении яда есть вероятность 5%, что персонаж отравится сам и должен будет проходить соответствующие испытания. Доза яда при этом не тратится.

Когда персонаж атакует отравленным оружием, он травится сам, если получает 1 на d20, и доза при этом расходуется. Доза также расходуется при попадании, или если персонаж сам коснется отравленной части оружия. Те, у кого есть классовая особенность специалист по ядам, не могут отравиться таким образом.

Яды можно изготавливать при помощи навыка Ремесло (алхимия). СЛ изготовления яда равна сложности испытания против него. Когда при создании яда на d20 выпадает 1, то изготавливающий сам отравляется им, если только у него нет классовой особенности специалист по ядам.

Далее приведены примеры ядов.

Аконит

Тип: яд, пища; **Испытание:** Стойкости со СЛ 16
Скрытый период: 10 минут; **Частота:** 1 / минута до 6 минут
Действие: 1d3 урона Выносливости; **Лечение:** 1 испытание

Белладонна

Тип: яд, пища; **Испытание:** Стойкости со СЛ 14
Скрытый период: 10 минут; **Частота:** 1 / минута до 6 минут
Действие: 1d2 урона Силе, цель может пройти одно испытание, чтобы избавиться от болезни ликантропии, которой заразилась в течение последнего часа. **Лечение:** 1 испытание

Вытяжка листьев сассона

Тип: яд, контакт; **Испытание:** Стойкости со СЛ 16
Скрытый период: 1 минута; **Частота:** 1 / минута на 6 минут
Первичное действие: 2d12 урона ПЗ; **Вторичное действие:** 1 пункт урона Выносливости; **Лечение:** 1 испытание

Драконья желчь

Тип: яд, контакт; **Испытание:** Стойкости со СЛ 26
Частота: 1 / раунд до 6 раундов
Действие: 1d3 урона Силе

Дым офура

Тип: яд, дыхание; **Испытание:** Стойкости со СЛ 18
Частота: 1 / раунд до 6 раундов
Первичное действие: потеря 1 пункта Выносливости; **Вторичное действие:** 1d3 урона Выносливости; **Лечение:** 2 испытания подряд

Зеленый радужный яд

Тип: яд, заклинание; **Испытание:** Стойкости, СЛ зависит от заклинания
Частота: 1 / раунд до 6 раундов
Первичное действие: смерть; **Вторичное действие:** 1 пункт урона Выносливости; **Лечение:** 2 испытания подряд. Подробнее см. в описаниях заклинаний *радужная сфера, радужная стена, радужные брызги*

Корень теринава

Тип: яд, контакт; **Испытание:** Стойкости со СЛ 16
Скрытый период: 1 минута; **Частота:** 1 / минута до 6 минут
Действие: 1d3 урона Ловкости; **Лечение:** 1 испытание

Королевское снотворное

Тип: яд, пища; **Испытание:** Стойкости со СЛ 19
Скрытый период: 1 день; **Частота:** 1 / день
Действие: потеря 1 пункта Выносливости; **Лечение:** 2 испытания подряд

Кошмарный пар

Тип: яд, дыхание; **Испытание:** Стойкости со СЛ 20
Частота: 1 / раунд до 6 раундов
Действие: 1 пункт урона Мудрости и замешательство на 1 раунд; **Лечение:** 2 испытания подряд

Масло зеленокровки

Тип: яд, ранение; **Испытание:** Стойкости со СЛ 13
Частота: 1 / раунд до 4 раундов
Действие: 1 урона Выносливости; **Лечение:** 1 испытание

Масло таггита

Тип: яд, пища; **Испытание:** Стойкости со СЛ 15
Скрытый период: 1 минута
Действие: потеря сознания на 1d3 часа; **Лечение:** 1 испытание

Мох ид

Тип: яд, пища; **Испытание:** Стойкости со СЛ 14
Скрытый период: 10 минут; **Частота:** 1 / минута до 6 минут
Действие: 1d3 урона Интеллекту; **Лечение:** 1 испытание

Мышьяк

Тип: яд, пища; **Испытание:** Стойкости со СЛ 13
Скрытый период: 10 минут; **Частота:** 1 / минута до 4 минут
Действие: 1d2 урона Выносливости; **Лечение:** 1 испытание

Нитарит

Тип: яд, контакт; **Испытание:** Стойкости со СЛ 13

Скрытый период: 1 минута; **Частота:** 1 / минута до 6 минут
Действие: 1d3 урона Выносливости; **Лечение:** 1 испытание

ОМЕЛА

Тип: яд, пища; **Испытание:** Стойкости со СЛ 18
Скрытый период: 10 минут; **Частота:** 1 / минута до 6 минут
Действие: 1d6 урона Ловкости; если Ловкость падает до нуля, существо задыхается; **Лечение:** 2 испытания подряд

ПАСТА МАЛЯССЫ

Тип: яд, контакт; **Испытание:** Стойкости со СЛ 16
Скрытый период: 1 минута; **Частота:** 1 / минута до 6 минут
Действие: 1d2 урона Ловкости; **Лечение:** 1 испытание

ПОЛОСАТАЯ ПОГАНКА

Тип: яд, пища; **Испытание:** Стойкости со СЛ 11
Скрытый период: 10 минут; **Частота:** 1 / минута до 4 минут
Действие: 1d3 урона Мудрости и 1 пункт урона Интеллекту; **Лечение:** 1 испытание

ПОРОШОК ТЕМНОГО УБИЙЦЫ

Тип: яд, пища; **Испытание:** Стойкости со СЛ 18
Скрытый период: 10 минут; **Частота:** 1 / минута до 6 минут
Действие: 1d3 урона Выносливости и 1 пункт урона Силе; **Лечение:** 2 испытания подряд

ПРАХ ЛИЧА

Тип: яд, пища; **Испытание:** Стойкости со СЛ 17
Скрытый период: 10 минут; **Частота:** 1 / минута до 6 минут
Действие: 1d3 урона Силе; **Лечение:** 2 испытания подряд

ПЫЛЬ УНГОЛА

Тип: яд, дыхание; **Испытание:** Стойкости со СЛ 15
Частота: 1 / раунд до 4 раундов
Первичное действие: потеря 1 пункта Харизмы; **Вторичное действие:** 1d2 урона Харизме; **Лечение:** 1 испытание

САНГВИНАРИЯ

Тип: яд, ранение; **Испытание:** Стойкости со СЛ 12
Скрытый период: 1 раунд; **Частота:** 1 / раунд до 4 раундов
Действие: 1 пункт урона Выносливости и 1 пункт урона Мудрости; **Лечение:** 1 испытание

СИНИЕ УИННИ

Тип: яд, ранение; **Испытание:** Стойкости со СЛ 14
Частота: 1 / раунд до 2 раундов
Первичное действие: 1 пункт урона Выносливости; **Вторичное действие:** потеря сознания на 1d3 часа; **Лечение:** 1 испытание

СЛЕЗЫ СМЕРТИ

Тип: яд, контакт; **Испытание:** Стойкости со СЛ 22
Скрытый период: 1 минута; **Частота:** 1 / минута до 6 минут
Действие: 1d6 урона Выносливости и паралич на 1 минуту

СТЕБЕЛЬ СМЕРТИ

Тип: яд, ранение; **Испытание:** Стойкости со СЛ 20
Частота: 1 / раунд до 6 раундов
Действие: 1d3 урона Выносливости; **Лечение:** 2 испытания подряд

ТУМАН БЕЗУМИЯ

Тип: яд, дыхание; **Испытание:** Стойкости со СЛ 15
Частота: 1 / раунд до 6 раундов
Действие: 1d3 урона Мудрости; **Лечение:** 1 испытание

ЭКСТРАКТ ЧЕРНОГО ЛОТОСА

Тип: яд, контакт; **Испытание:** Стойкости со СЛ 20
Скрытый период: 1 минута; **Частота:** 1 / раунд до 6 раундов
Действие: 1d6 урона Выносливости; **Лечение:** 2 испытания подряд

ЭССЕНЦИЯ ТЕНИ

Тип: яд, ранение; **Испытание:** Стойкости со СЛ 17
Частота: 1 / раунд на 6 раундов
Первичное действие: потеря 1 пункта Силы; **Вторичное действие:** 1d2 урона Сил; **Лечение:** 1 испытание

ЯД ВИВЕРНЫ

Тип: яд, ранение; **Испытание:** Стойкости со СЛ 17
Частота: 1 / раунд на 6 раундов
Действие: 1d4 урона Выносливости; **Лечение:** 2 испытания подряд

ЯД ГИГАНТСКОЙ ОСЫ

Тип: яд, ранение; **Испытание:** Стойкости со СЛ 18
Частота: 1 / раунд до 6 раундов
Действие: 1d2 урона Ловкости; **Лечение:** 1 испытание

ЯД ДРОУ

Тип: яд, ранение; **Испытание:** Стойкости со СЛ 13
Частота: 1 / минута до 2 минут
Первичное действие: потеря сознания на 1 минуту; **Вторичное действие:** потеря сознания на 2d4 часа; **Лечение:** 1 испытание

ЯД КРУПНОГО СКОРПИОНА

Тип: яд, ранение; **Испытание:** Стойкости со СЛ 17
Частота: 1 / раунд до 6 раундов
Действие: 1d2 урона Силе; **Лечение:** 1 испытание

ЯД МАЛЕНЬКОЙ МНОГОНОЖКИ

Тип: яд, ранение; **Испытание:** Стойкости со СЛ 11
Частота: 1 / раунд на 4 раундов
Действие: 1 пункт урона Ловкости; **Лечение:** 1 испытание

ЯД ПУРПУРНОГО ЧЕРВЯ

Тип: яд, ранение; **Испытание:** Стойкости со СЛ 24
Частота: 1 / раунд до 6 раундов
Действие: 1d3 урона Силе; **Лечение:** 2 испытания подряд

ЯД СРЕДНЕГО ПАУКА

Тип: яд, ранение; **Испытание:** Стойкости со СЛ 14
Частота: 1 / раунд до 4 раундов
Действие: 1d2 урона Силе; **Лечение:** 1 испытание

ЯД ЧЕРНОЙ ГАДЮКИ

Тип: яд, ранение; **Испытание:** Стойкости со СЛ 11
Частота: 1 / раунд до 6 раундов
Действие: 1d2 урона Выносливости; **Лечение:** 1 испытание

Слепозрение и слепое чутье

У некоторых существ есть особенность «слепозрение»: это способность обходиться без зрения, получая достаточно информации об окружающем мире при помощи иных чувств. Для этого существа могут, например, использовать чувство вибрации, тонкий нюх, слух или эхолокацию. Им не мешают невидимость, плохая видимость и даже магическая тьма — хотя они по-прежнему не могут обнаруживать тех, кто находится на Эфирном плане. Эта способность действует на расстоянии, указанном в описании существа.

- Слепозрение не позволяет различать цвета и контраст. С помощью него нельзя читать.
- Слепозрение не делает существо восприимчивым к атакам взглядом (в отличие от ночного зрения).
- Ослепляющие эффекты не действуют на существ, пользующихся слепозрением.
- Оглушающие атаки лишают и слепозрения, если оно основано на слухе.
- Слепозрение работает под водой, но не в вакууме.
- Слепозрение игнорирует эффекты *марева* и *расплывчатости*.

Слепое чутье: У некоторых существ есть слепое чутье, более слабая версия слепозрения: при помощи него можно заметить невидимые вещи, но без деталей. Такому существу не нужно проходить проверки Внимания, чтобы замечать использующих Скрытность в пределах действия своего слепого чутья, пока между ним и скрывающимся есть линия досягаемости. Невидимые противники все же считаются невидимыми, существо со слепым чутьем имеет стандартную вероятность промаха по любым плохо видимым противникам. Плохая видимость также обычным образом мешает перемещениям существа со слепым чутьем. Это существо не имеет положительных модификаторов за Ловкость против атак существ, которых не видит.

Сопротивление проводимой энергии

Существа с этой особенностью лучше проходят испытания Воли против проводимой энергии, добавляя бонус от сопротивляемости к испытаниям, чтобы уменьшить урон вдвое, а также отменить или ослабить иные эффекты.

Обольщение и принуждение

Многие способности и заклинания могут затуманить разум персонажей (в том числе чудовищ), после чего существа становятся неспособны отличить врага от друга — или даже набрасываются на друзей, принимая их за врагов. Существует два основных вида магии очарования: обольщение и принуждение.

Обольщение существа делает его настолько дружелюбным, что оно начинает выполнять приказы зачаровавшего, но далеко не безрассудно и не бездумно. Так работают заклинания приворота, а также ряд способностей чудовищ. По сути обольщенное / привороженное существо сохраняет свободу воли, но делает выбор, исходя из искаженной картины мира.

- Обольщенное существо не получает никаких магических средств для понимания языка своего нового друга.
- Обольщенное существо сохраняет свое прежнее мировоззрение и привязанности, но теперь считает зачаровавшего своим близким другом и доверяет его словам.
- Обольщенное существо вступает в бой со своими прежними друзьями, только если они угрожают новому «другу» — и даже в этом случае оно, пока может, старается им не слишком вредить.
- Обольщенное существо может попытаться пройти встречную проверку Харизмы, чтобы не подчиниться инструкции или приказу, подталкивающим его сделать что-то, чего оно предпочло бы не делать даже для близкого друга. Если оно побеждает, то не выполняет указаний, хотя и остается обольщенным.
- Обольщенное существо никогда не выполняет приказов, очевидно самоубийственных или сильно вредоносных для него.
- Если обольститель приказывает обольщенному сделать нечто, против чего тот сильно возражает, обольщенный получает новую возможность пройти испытание и выйти из-под влияния.
- Если обольститель или его явные союзники прямо нападают на своего подопечного, тот тут же освобождается от заклинания обольщения или аналогичного эффекта.

Принуждение работает совершенно иначе. Оно временно подавляет свободную волю существа или влияет на работу его мозга. Обольщенный действует, руководствуясь дружбой; принужденный подчиняется приказам.

Вне зависимости от того, обольщено существо или находится под принуждением, оно не проявляет инициативы, ничего не предлагает и не советует, пока не спросят.

Снижение урона

Некоторые волшебные существа имеют сверхъестественную способность мгновенно залечивать ранения от оружия или вовсе игнорировать удары. Число, стоящее после параметра снижения урона существа (сокращается как СУ) указывает, сколько именно физического урона от попаданий существо игнорирует. Как правило, преодолеть СУ может определенный тип оружия (см. «Преодоление СУ»). Эта информация пишется через косую черту после значения СУ. Например, запись СУ 5 / магия означает, что существо получает на 5 пунктов урона меньше от всего оружия, не имеющего бонусов усиления (т. е. не являющегося волшебным). Если за косой чертой следует прочерк, то СУ применяется ко всем повреждениям, которые не игнорируют СУ по своим особым правилам.

Если СУ обнуляет урон, то оно отменяет и любые дополнительные эффекты от попадания, которые могли вступить в силу — например, отравление, шок или заражение болезнью. СУ не предотвращает атаки касанием, урон от стихий и энергии, а также получение отрицательных уровней. Оно также не защищает от ядов или болезней, которые

воздействуют на существо через дыхание, пищу или кожный контакт.

Попадания, которые не причиняют вреда из-за СУ существа, не требуют проверки концентрации при сотворении заклинания. Заклинания, псевдозаклинания и урон от стихий (включая обычный огонь) игнорируют СУ.

Иногда СУ происходит за счет мгновенного залечивания ранений, иногда получается от особенно прочной шкуры, но в любом случае противник видит, что его атака не производит должного эффекта.

Если у существа есть СУ из более чем одного источника, то разные формы этого свойства не складываются. Вместо этого существо использует тот вид и значение СУ, которое ему выгоднее в текущей момент.

Преодоление СУ: Снижение урона может быть преодолено, если использовать особые материалы, волшебное оружие (любое с бонусом усиления +1 или выше, искусно сделанное оружие не считается), оружие с определенным типом урона (например, режущим или дробящим) или оружие с мировоззрением.

Боеприпасы, которыми выстрелили из оружия с бонусом усиления +1 или выше, считаются волшебными с точки зрения преодоления СУ; точно так же боеприпасы, выпущенные из оружия с мировоззрением, считаются имеющими мировоззрение. Оружие с бонусом усиления +3 и выше может игнорировать некоторые типы СУ вне зависимости от материала, из которого оно создано, и от мировоззрения. Таблица ниже показывает, какой бонус усиления помогает преодолеть некоторые распространенные виды СУ.

Тип СУ	Преодолевающий бонус усиления
Холодное железо / серебро	+3
Адамантин*	+4
Мировоззрение	+5

*** Это не дает оружию способности игнорировать твердость, подобно настоящему адамантину.**

Ночное зрение

Ночное зрение — экстраординарная особенность; обладающее ею существо видит при полном отсутствии света на расстоянии, указанном в описании. Это зрение черно-белое и не позволяет различать цвета или видеть то, что существа не могли бы разглядеть обычным зрением: невидимые предметы остаются невидимыми, а иллюзии кажутся тем, чем кажутся. Атаки взглядом действуют на персонажа как обычно. Наличие света не мешает ночному зрению.

Смертельные атаки

В большинстве случаев смертельная атака позволяет жертве пройти испытание Стойкости, чтобы выжить, но если она его проваливает, то мгновенно умирает.

- *Возвращение к жизни* не действует на убитых смертельной атакой или эквивалентным ей эффектом.
- Смертельные атаки убивают мгновенно, их жертву невозможно стабилизировать и таким образом спасти.
- Если по каким-либо причинам это важно, то умерший от такой атаки персонаж имеет количество отрицательных ПЗ, равное или превышающее по модулю значение его Выносливости.
- Заклинание *защита от смерти* оберегает от таких атак.

Вытягивание жизни и отрицательные уровни

Некоторые заклинания и чудовища-нежить способны вытягивать жизненную силу (обычно с помощью способности вытягивание жизни). У пострадавшего при этом появляются «отрицательные уровни», которые влияют на персонажа следующим образом.

За каждый отрицательный уровень существо получает –1 ко всем проверкам навыков и характеристик, атакам и боевым маневрам, ЗБМ и испытаниям. Кроме того, существо уменьшает текущее количество ПЗ (в том числе максимальное количество ПЗ) на 5 за каждый имеющийся у него отрицательный уровень.

Для расчета всех параметров, зависящих от уровня (например, силы заклинаний), считается, что у существа на один уровень меньше за каждый отрицательный уровень. Заклинатели при этом не теряют подготовленных заклинаний и не уменьшают свой дневной запас чар. Если число отрицательных уровней существа превосходит количество его КЗ или становится равно ему, существо умирает. Существо с временными отрицательными уровнями получает каждый день шанс избавиться от них, пройдя еще раз испытание, СЛ которого равна СЛ испытания против первоначального эффекта.

От некоторых способностей и заклинаний (например, *возвращение к жизни*) существо может потерять уровень насовсем. Эта потеря уровня моделируется так же, как временный отрицательный уровень, с той разницей, что существо не получает новых шансов восстановить их при помощи испытаний.

Потеря уровня может быть вылечена с помощью таких заклинаний, как *восстановление*. Постоянные отрицательные уровни сохраняются после того, как мертвое существо возвращается к жизни. Если у мертвого существа больше постоянных отрицательных уровней, чем его количество КЗ (или столько же), его нельзя воскресить с помощью заклинаний *возвращение к жизни* и *воскрешение*, не использовав при этом заклинание *восстановление* на следующий же раунд после воскрешения существа.

Невосприимчивость и уязвимость к стихиям

Существо с невосприимчивостью к стихии или энергии не получает от нее урона. Уязвимость означает, что существо получает в полтора раза больше (+50%) урона от любых воздействий соответствующего типа, вне зависимости от того, допускает ли эффект прохождение испытаний и были ли они успешны.

Устойчивость к стихии

Существо с устойчивостью к стихии (обычно это экстраординарная способность) может игнорировать часть урона определенного типа, не будучи при этом совсем невосприимчивым к нему.

В сведениях об устойчивости существа всегда указывается, к какому именно типу урона она относится и сколько пунктов обычного или магического урона она позволяет игнорировать. Если устойчивость полностью обнуляет урон от стихийной энергии, концентрация не нарушается. Устойчивость к стихии у существа не складывается с аналогичной устойчивостью, полученной при помощи иных средств (например, заклинаний).

Ужас

Заклинания, волшебные предметы и некоторые чудовища способны пугать персонажей. В большинстве случаев персонаж может сопротивляться этому, проходя испытание Воли, при провале он оказывается потрясенным, напуганным или в панике.

Потрясение: Потрясенный персонаж получает штраф –2 ко всем атакам, испытаниям, проверкам навыков и характеристик.

Испуг: Напуганные персонажи считаются потрясенными, вдобавок к этому они убегают прочь от источника своего страха с доступной им скоростью; однако они способны выбирать путь к бегству. Удалившись за пределы видимости (или слышимости) того, что их так напугало, они могут действовать по своему усмотрению. Пока длительность эффекта ужаса не закончилась, любое новое появление источника страха снова обратит их в бегство. Если существа совсем не могут бежать, они дерутся (хотя при этом остаются потрясенными).

Паника: Впавшие в панику персонажи считаются потрясенными, вдобавок к этому они убегают прочь от того, что их напугало, роняя все, что держали в руках. При этом они удаляются от источника страха, не разбирая дороги. Они бегут также от любых других опасностей на своем пути, не пытаясь с ними бороться. Как только они оказываются за пределами видимости (или слышимости) того, что их так напугало, они могут делать что хотят. Паникующие персонажи впадают в оцепенение, если им не дают убегать.

Нарастающий ужас: Эффекты ужаса складываются. Уже потрясенный персонаж, которого что-то делает потрясенным еще раз, становится напуганным, а уже потрясенный, которого что-либо делает напуганным, впадает в панику. Напуганный персонаж, которого что-либо делает потрясенным или напуганным, впадает в панику.

Невидимость

Невидимка не является стопроцентно незаметным. Его нельзя увидеть, но можно услышать, учуять или нащупать. Невидимость скрывает существо от зрения, включая ночное зрение.

Невидимость сама по себе не делает существо неуязвимым к критическим ударам, но защищает его от дополнительного урона от атаки исподтишка или атаки следопыта по заклятому врагу.

Существо обычно может заметить присутствие активно действующих невидимок в радиусе 30 футов от себя, успешно пройдя проверку Внимания со СЛ 20. Оно при этом замечает, что там кто-то есть, но не может разглядеть его или прицелиться. Практически невозможно (+20 к СЛ) точно определить местонахождение невидимого существа, прибегнув к проверке Внимания. Если даже удалось определить, на какой клетке находится невидимое существо, его не видно (вероятность промаха 50%). Сложность обнаружения невидимого существа может сильно меняться, если оно двигается или шумит.

Невидимое существо...	СЛ проверок Внимания
Дерется или разговаривает	–20
Движется с половиной скорости	–5
Движется с полной скоростью	–10
Бежит или атакует с разбега	–20
Не шевелится	+20
Использует Скрытность	Результат проверки Скрытности +20
Далеко	+1 за 10 футов
За преградой (дверь)	+5
За преградой (каменная стена)	+15

Невидимку можно попытаться нащупать, предприняв атаку касанием (руками или оружием) по двум соседним клеткам. Даже если невидимка в одной из них, эта атака имеет вероятность промаха 50%. При успешном попадании невидимая цель не получает урона, но противник определяет ее текущее местоположение. Если невидимка после этого переместится, его местонахождение снова станет неизвестным.

Если невидимка атакует кого-либо, то его противник определяет, где он был в этот момент, но только если невидимка не был на расстоянии далее пяти футов (например, атакуя длинным оружием). В этом случае атакованный представляет себе примерное направление, но не точное местонахождение противника.

Зная местонахождение противника, его можно атаковать, хотя и с обычной вероятностью промаха 50%, поскольку цель не видна. В случае особенно крупных и медленных невидимых существ вероятность промаха может быть ниже. Если персонаж пытается атаковать невидимку, местоположение которого ему неизвестно, он должен выбрать клетку, на которую будет направлена его атака. Если невидимое существо находится там, обсчитывайте атаку по обычным правилам; если нет, ведущий должен бросить кости, как бы проверяя вероятность промаха, и сказать, что персонаж промахнулся, что бы на них ни выпало. Таким образом, игрок не будет знать, вызван ли промах отсутствием противника на этом месте или просто неудачным броском.

Когда невидимка поднимает видимый предмет, то эта вещь остается видимой, если только невидимка не спрячет ее на себе (например, в кармане или под плащом — это работает только с довольно маленькими предметами), что делает ее невидимой. Можно обсыпать невидимку мукой, это позволяет увидеть его, по крайней мере пока мука не осыплется.

Невидимые существа оставляют следы, по которым их можно найти, например, отпечатки на песке, грязи и других мягких поверхностях могут выдать невидимку противнику. Невидимка в воде вытесняет ее, и его местонахождение легко определить, но его силуэт по-прежнему слишком смазанный, и вероятность промаха за отсутствие видимости сохраняется.

Способность нюх позволяет находить невидимок так же, как и видимых существ. Черта Бой вслепую помогает с большими шансами попадать по невидимкам: вероятность промаха при этом определяется дважды, и если хоть один результат соответствует попаданию, то атака настигает цель. Можно не бросать игральные кости два раза, а просто уменьшить вероятность промаха до 25%.

Существо со слепозрением может атаковать невидимок и вообще взаимодействовать с ними без штрафов.

Невидимый факел или источник магического света дает видимый свет. Эфирные существа (например, привидения из «*Бестиария*») невидимы. Поскольку эфирные существа не присутствуют в физическом мире, их нельзя обнаружить с помощью проверки Внимания, нюха, Боя вслепую и слепозрения. Бестелесные существа часто бывают невидимы; для их обнаружения нюх, Бой вслепую и слепозрение также бесполезны, но проверка Внимания может помочь.

Невидимые существа не могут использовать атаки взглядом. Поскольку некоторые существа способны обнаруживать и даже видеть невидимок, последним тоже бывает полезно применять Скрытность.

Сумеречное зрение

Глаза обладателей сумеречного зрения настолько чувствительны к свету, что могут видеть при низком уровне освещенности вдвое дальше. При этом способность различать цвета сохраняется. С сумеречным зрением можно читать, имея в качестве единственного источника света маленькую свечку. Персонажи с сумеречным зрением в лунную ночь видят так же хорошо, как и днем.

Паралич

Некоторые заклинания и чудовища со сверхъестественными способностями или псевдозаклинаниями могут парализовать своих жертв. Паралич от яда описывается в разделе «Недуги».

Парализованный персонаж не может двигаться, говорить или предпринимать какие-либо физические действия. Он беспомощно замирает на месте; даже друзья неспособны шевелить его конечностями. Он может предпринимать чисто ментальные действия — например, использовать заклинание, не требующее компонентов. Крылатое существо, парализованное в полете, неспособно удерживаться в воздухе и падает. Пловец не может грести и рискует утонуть.

Нюх

Эта экстраординарная способность позволяет замечать подкрадывающихся или прячущихся, а также идти по следу, пользуясь обонянием. Обнаруживать по запаху существ, как правило, можно на расстоянии до 30 футов; до 60 футов — если они находятся с наветренной стороны, до 15 футов — если с подветренной. Сильные запахи, например дыма или разложения, можно учуять на вдвое большем расстоянии. Особенно сильные запахи, вроде струи скунса или вони троглодита, можно учуять на втрое большей дистанции.

С помощью нюха можно обнаружить присутствие существа, но не его точное местонахождение. Чтобы определить направление к источнику запаха, потребуется сопутствующее действие. Подойдя на 5 футов (1 клетка) к источнику запаха, можно однозначно определить, откуда именно идет запах, даже если источник не виден.

Существо с навыком Выживание и нюхом может идти по следу, пользуясь обонянием и совершая проверки Выживания, чтобы найти или не потерять след; в отсутствие пунктов в навыке Выживания оно все равно имеет право пытаться идти по следу. Обычно СЛ вынюхивания свежего следа равна 10; она меняется в зависимости от количества существ, интенсивности их запаха и давности следа. За каждый прошедший час СЛ возрастает на 2; в остальном пользуйтесь правилами по выслеживанию из описания навыка Выживания. Существа, выслеживающие по нюху, игнорируют особенности грунта и плохую видимость.

Существа с нюхом могут распознавать знакомые запахи, как люди — знакомую внешность. Вода, особенно проточная, сбивает со следа тех, кто дышит воздухом, но способные дышать под водой существа прекрасно могут пользоваться нюхом в воде. Сильные и резкие запахи легко маскируют все прочие, они могут помешать обнаружить или распознать более слабые, а базовая СЛ выслеживания становится при этом равна 20 (вместо 10).

Устойчивость к магии

Устойчивость к магии (УкМ) — экстраординарная особенность, позволяющая избежать действия заклинаний. Некоторые заклинания сами могут давать УкМ. Чтобы подействовать на существо с УкМ, заклинателю надо успешно пройти проверку УЗ (d20 + уровень заклинателя), получив результат равный или больший, чем УкМ существа. Последняя при этом работает как КБ, но только для магических эффектов. Если заклинатель провалит проверку, то заклинание на существо не подействует. Самому существу при этом ничего делать не надо, даже знать об угрозе необязательно.

УкМ помогает только против заклинаний и псевдозаклинаний, но не против экстраординарных или сверхъестественных способностей, а также бонусов усиления волшебного оружия. Существо может иметь и такие способности,

от которых УкМ защищает, и такие, от которых она не защищает. Встречаются также заклинания, игнорирующие УкМ: см. «Применение УкМ» ниже.

Существо может добровольно понизить свою УкМ; это основное действие, которое не провоцирует внеочередных атак. Устойчивость остается сниженной до следующего хода существа, в начале которого восстанавливается, если только существо не продолжит ее снижать (это тоже основное действие, не провоцирующее внеочередных атак). УкМ существа не мешает ему пользоваться собственными заклинаниями, волшебными предметами или особыми способностями.

Существо с УкМ не может поделиться ею с другими, даже если стоит среди них или их касается. Очень немногие существа и предметы способны наделять кого-либо УкМ. УкМ из разных источников не складывается, работает только самый эффективный вариант.

Применение УкМ

Описание любого заклинания включает строчку, где указывается, применяется ли УкМ к этому заклинанию. Обычно это зависит от того, что именно заклинание делает.

Заклинания с целью: УкМ применяется, если заклинание направлено на существо. Если заклинание действует на несколько целей, УкМ может отменить только ту его часть, которая направлена на это конкретное существо. Если несколько существ подвергаются действию такого заклинания, каждое из них применяет свою УкМ отдельно.

Заклинания с областью действия: УкМ применяется, если обладающее ею существо находится в области действия, и защищает только само существо, не влияя на прочие эффекты заклинания.

Заклинания других типов: Заклинания, которые создают или призывают что-либо, обычно не взаимодействуют с УкМ. Но бывают исключения — обычно если эффект создающего заклинания более или менее прямо действует на существо, как, например, в случае *паутины*.

УкМ может защитить существо от заклинания, которое уже сотворено; в таких случаях попытку преодолеть ее заклинатель делает в тот момент, когда существо впервые взаимодействует с эффектами заклинания.

Для каждого применения заклинания или псевдозаклинания можно попытаться преодолеть УкМ существа только один раз: если заклинание сработало, оно будет и дальше срабатывать каждый раз, когда существо сталкивается с его действием. Если оно не сработало в первый момент, то оно и дальше не будет срабатывать для этого существа. Если существо добровольно снижало свою УкМ и при этом подверглось воздействию заклинания, то одну попытку сопротивления оно получит, когда его УкМ восстановится.

УкМ не работает, пока энергия заклинания не начнет напрямую влиять на тело или разум существа. Если само заклинание действует на что-то другое, а существо лишь сталкивается с последствиями этого, УкМ не помогает, так что существо вполне может пострадать от этих последствий. УкМ также не помогает, если заклинание имеет какие-то обманывающие восприятие персонажа последствия или считывает какую-то информацию о нем. Кроме того, магия должна активно работать, чтобы устойчивость к ней имела значение: УкМ не помогает от заклинаний с мгновенной длительностью и долгосрочными немагическими эффектами, если только существо не подвергается воздействию этого заклинания прямо в момент его сотворения.

Влияние УкМ

УкМ не дает заклинанию или псевдозаклинанию подействовать на обладающее ею существо, но она не помогает отменить или рассеять действие магии на другое существо. УкМ может помешать заклинанию рассеять другое заклинание. Если попытка преодолеть УкМ существа оказывается неудачной в случае уже работающего заклинания, то данное существо игнорирует любые эффекты этого заклинания. На остальных чары при этом действуют как обычно.

Приложение 2: Состояния

Если на персонажа действует более чем одно состояние, считаются все эффекты. Если эффекты несочетаемы, применяется самый тяжелый из них.

Без сознания: Персонаж без сознания лежит и считается беспомощным. Это может случиться при наличии отрицательных ПЗ (если их не больше, чем значение Выносливости персонажа) или когда полученный несмертельный урон превышает текущее количество ПЗ персонажа.

Беспомощность: Беспомощный персонаж обычно парализован, связан, спит, без сознания или по другим причинам не может себя защищать. Считается, что значение его Ловкости равно 0 (модификатор –5). Атаки в ближнем бою против такого существа получают бонус +4 (эквивалент атаки по распластанной цели). Атаки дистанционным оружием по беспомощным целям не получают никаких преимуществ. Те, кто умеет совершать атаки исподтишка, могут применять их по беспомощной цели. Потратив полный ход, кто угодно может нанести беспомощной цели добивающий удар оружием ближнего боя, луком или арбалетом, обязательно находясь при этом на соседней клетке от жертвы. Атакующий автоматически попадает и наносит критический удар (а плут также добавляет урон за атаку исподтишка). Если существо выживает, оно должно дополнительно пройти испытание Стойкости (СЛ 10 + нанесенный урон) и в случае провала умереть. Нанесение добивающего удара — действие, дающее возможность окружающим совершить внеочередные атаки. Существа, невосприимчивые к критическим ударам, не получают соответствующего дополнительного урона и не должны проходить испытание Стойкости, чтобы избежать смерти от добивающего удара.

Бессилие: Обессиленный персонаж движется с половиной от обычной скорости, не может бежать или атаковать

с разбега, получает штраф –6 к Силе и Ловкости. После одного часа полноценного отдыха обессиленный персонаж считается утомленным. Утомленный персонаж становится обессиленным, если делает что-то вызывающее утомление.

Бестелесность: Бестелесные существа не имеют физического тела. Они невосприимчивы ко всем формам немагических атак, а также получают половину (50%) урона от волшебного оружия, заклинаний, псевдозаклинаний и сверхъестественных эффектов. Бестелесные существа получают полный урон от других бестелесных существ, а также от силовых эффектов.

Вытягивание жизни: Потерявший жизненные силы персонаж получает один или несколько отрицательных уровней, которые могут стать постоянными. Если количество его отрицательных уровней больше или равно его количеству КЗ, он умирает. Подробнее см. на стр. 596, «Вытягивание жизни и отрицательные уровни».

Глухота: Если персонаж оглох, то он не может слышать. Он получает штраф –4 к инициативе и всем встречным проверкам Внимания, автоматически проваливает все проверки Внимания при использовании слуха, а также имеет вероятность 20% потратить впустую заклинание со словесным компонентом при попытке его сотворить. Те, кто был глухим долго, привыкают к своему состоянию и могут частично его компенсировать.

Дезориентация: Дезориентированный персонаж получает штраф –2 к урону от оружия, атакам, испытаниям, проверкам навыков и характеристик. Этим же состоянием обуславливается боль, головокружение, легкая тошнота и т. п.

Едва жив: Персонаж, имеющий ноль или меньше ПЗ, который стабилен и пришел в сознание, считается едва живым. Он может совершать в свой ход только одно основное либо сопутствующее действие, но не оба сразу и не действия, требующие полного хода. Он может по-прежнему предпринимать быстрые, свободные и прерывающие действия. Персонаж движется с половиной скорости. Сопутствующие действия не несут для него риска ухудшения состояния, но любое основное действие, а также любое действие, которое ведущий сочтет требующим напряжения (например, сотворение быстрого заклинания), наносит ему 1 пункт урона сразу после совершения. Если это действие не увеличивает ПЗ персонажа, он оказывается при смерти.

При наличии ухода едва живой персонаж восстанавливает ПЗ естественным путем. В противном случае он каждый день может, отдохнув 8 часов, пройти проверку Выносливости со СЛ 10 и при успехе начинает восстанавливать здоровье по обычным правилам. Количество отрицательных ПЗ служит штрафом для этой проверки. При провале персонаж теряет 1 ПЗ, но не теряет сознания. После первой же успешной проверки персонаж начинает выздоравливать и больше не теряет ПЗ.

Завороженность: Завороженный персонаж находится в трансе — обычно под воздействием сверхъестественной способности или заклинания. Он при этом стоит или сидит тихо, ничего не делает, только смотрит на то, что его заворожило, или слушает его. У завороженного штраф –4 ко всем проверкам навыков, предпринимаемым в качестве ответных действий, — например, к проверкам Внимания. Любая потенциальная угроза — такая как приближение враждебного существа — позволяет завороженному снова пройти испытание. Любая очевидная угроза — вытаскивание оружия, сотворение заклинания или нацеливание на завороженного дистанционного оружия — автоматически снимает это состояние. Союзники завороженного существа могут встряхнуть его, чтобы вывести из транса (основное действие).

Замешательство: Существо, находящееся в замешательстве, не может действовать адекватно. Оно не может отличить друзей от врагов, обычно принимая за врагов всех подряд. Если союзник хочет коснуться его, чтобы наложить заклинание, то ему надо совершить атаку касанием. Если напасть на находящееся в замешательстве существо, оно бросается на последнего атаковавшего, пока тот не умрет или не исчезнет из виду.

В начале каждого хода существа, оказавшегося в замешательстве, бросьте d% и руководствуйтесь приведенной ниже таблицей, чтобы определить его действия на этот ход.

d%	Поведение
01–25	Действует как обычно
26–50	Ничего не делает, только бормочет что-то себе под нос
51–75	Наносит себе 1d8 урона + модификатор Силы, пользуясь предметом, который держит в руке
76–100	Набрасывается на ближайшее существо (фамильяр при этом считается частью самого персонажа)

Если персонаж в замешательстве неспособен произвести действие, указанное в таблице, то он просто стоит и бормочет что-то себе под нос. Если на него кто-либо нападает, то он автоматически бросается на напавшего в свой следующий ход, если все еще к этому времени находится в замешательстве.

Атаки по находящимся в замешательстве не получают никаких особых преимуществ. Персонаж в замешательстве не совершает внеочередных атак по тем, кого еще не считает противником (либо потому, что так выпало на d%, либо потому, что те только что напали на него).

Застигнут врасплох: Персонаж, который еще не успел подействовать в бою, застигнут врасплох; он не реагирует на опасность. Такой персонаж теряет свой положительный модификатор Ловкости к КБ (если такой имеется) и не может совершать внеочередные атаки.

Захват: Существо может быть схвачено другим существом, ловушкой или магическим эффектом. Оно неспособно двигаться и получает штраф –4 к Ловкости, а также –2 ко всем атакам и боевым маневрам, кроме попыток захватить противника или выйти из захвата. Схваченные существа не могут предпринимать действий, для которых требуются обе руки. Если такое существо пытается сотворить заклинание или псевдозаклинание, оно должно пройти проверку концентрации (СЛ 10 + МБМ схватившего + круг заклинания, см. стр. 222–223) и в случае провала потратить его впустую. Схваченные существа не могут совершать внеочередных атак. Они также не могут использовать Скрытность, чтобы

спрятаться от схватившего, даже если у них есть специальная способность вроде мастер незаметности, позволяющая им прятаться на открытом месте. Если схваченный становится невидимым с помощью заклинания или иных средств, он получает +2 к ЗБМ, чтобы вырваться из захвата, но больше невидимость ему ничем при захвате не помогает.

Испуг: Напуганный персонаж убегает от источника своего страха настолько быстро, насколько может. Если он неспособен сбежать, то дерется. На все его испытания, атаки, проверки навыков и характеристик налагается штраф –2. Персонаж может использовать для бегства любые особые способности, включая заклинания. Он обязан их задействовать, если без них убежать не получается.

Испуг работает так же, как потрясение, с той разницей, что существо должно убегать. Более тяжелой формой ужаса является паника.

Кровотечение: Существо, которое истекает кровью, получает указанное рядом со словом «кровотечение» количество урона в начале каждого своего хода. Кровотечение можно остановить при помощи Лечения со СЛ 15 или применением любого заклинания, восстанавливающего ПЗ (даже если кровотечение наносит урон не здоровью, а характеристикам). Иногда кровотечение приводит к урону характеристикам или даже потере их пунктов. Эффекты кровотечений складываются, только если они наносят урон разным параметрам: если одному и тому же, действует только более тяжелое. Потеря пунктов характеристики считается более тяжелым эффектом, чем урон характеристике.

Невидимость: Невидимых существ нельзя увидеть обычным зрением. Они получают бонус +2 к атакам по зрячим противникам, а также игнорируют все положительные модификаторы Ловкости к КБ у противника (если такие есть). См. также невидимость в разделе «Особые способности».

Обездвиживание: Обездвиженное существо не может двигаться и теряет бонус Ловкости к КБ; оно также получает штраф –4 к КБ. Существо может пытаться освободиться, используя либо боевой маневр, либо навык Изворотливость; оно может говорить и предпринимать ментальные действия, но неспособно творить заклинания с жестовыми компонентами и реагентами. Обездвиженное существо, пытающееся сотворить заклинание или псевдозаклинание, должно пройти проверку концентрации (СЛ 10 + МБМ того, кто держит + круг заклинания); при провале оно тратится впустую. Обездвиживание — более сильная форма захвата, и их эффекты не складываются.

Окаменение: Окаменевший персонаж превращен в камень и пребывает без сознания. Если он растрескивается или ломается, но отвалившиеся куски прикрепляются обратно к телу до снятия эффекта, он восстанавливается невредимым. Если у окаменевшего персонажа при снятии окаменения не хватает каких-то частей, тело оказывается соответствующим образом поврежденным, что обычно сопровождается постоянной потерей ПЗ (максимальное количество ПЗ снижается) или увечьем.

Опутывание: Персонаж, который чем-то опутан, ограничен в движениях, но не полностью неподвижен, если только то, что его опутало, не прикреплено к неподвижному предмету или не удерживается кем-то на месте. Он может двигаться с половиной своей скорости, неспособен бегать или совершать атаки с разбега, получает штраф –2 ко всем атакам и –4 к Ловкости. Если опутанный персонаж пытается сотворить заклинание, он должен пройти проверку концентрации (СЛ 15 + круг заклинания) и в случае провала потратить это заклинание впустую.

Оцепенение: Оцепеневшее от ужаса существо не может предпринимать никаких действий. Оно получает штраф –2 к КБ и теряет положительный модификатор Ловкости (если таковой был).

Ошеломление: Ошеломленное существо может совершать раз в раунд одно основное либо сопутствующее действие, но неспособно предпринимать оба действия или действия полного хода. Оно может использовать быстрые, свободные и прерывающие действия. Обычно ошеломленным становится существо, получившее несмертельный урон, равный количеству его ПЗ.

Паника: Паникующее существо роняет все, что держит в руках, после чего бежит со всей скоростью прочь от источника своих страхов, а также от любых иных встреченных опасностей, не разбирая дороги. Других действий оно предпринимать не может. Кроме того, такое существо получает штраф –2 ко всем испытаниям, проверкам навыков и характеристик. Если зажать его в угол, оно впадает в оцепенение и не дерется, обычно уходя в глухую оборону. В панике существо может использовать для бегства особые способности, включая заклинания. Оно обязано их задействовать, если без них убежать не получается. Паника — это более сильная форма ужаса, чем потрясение и испуг.

Паралич: Парализованный персонаж замирает на месте, неспособный двигаться и действовать; на это время значения его Ловкости и Силы считаются равными 0. Он может предпринимать только ментальные действия. Парализованное летающее существо неспособно махать крыльями и падает; плавающее не может грести и тонет. Существо не может двигаться. Сквозь клетку, занятую парализованным персонажем, можно беспрепятственно проходить и друзьям, и врагам, но каждая такая клетка считается как две при перемещении.

Поломка: Предметы, получившие больше урона, чем половина их пунктов прочности, считаются сломанными. Это означает, что они менее полезны и удобны в использовании. Эффекты поломки зависят от типа предмета.

- Если сломалось оружие, то оно налагает штраф –2 на атаки и урон. Таким оружием можно нанести критический удар, только если на d20 выпадает 20, а при подтверждении оно наносит лишь двойной урон.
- Если сломался доспех или щит, то он дает лишь половину модификаторов к КБ (округлять вниз). Сломанный доспех удваивает все штрафы за доспех.

- Если сломался инструмент, то он налагает штраф –2 на проверки любых навыков, для которых используется.
- Если сломался волшебный жезл или посох, то на каждое его применение расходуется вдвое больше зарядов.
- Если предмет не подпадает ни под одну из этих категорий, поломка не мешает его использовать. Вне зависимости от типа, сломанные предметы стоят 75% от своей обычной цены. Сломанный волшебный предмет можно починить только заклинаниями *починка* или *ремонт*, сотворенными заклинателем равного или большего уровня, чем УЗ предмета. Если заклинание увеличивает пункты прочности предмета до половины первоначальных или выше, он перестает считаться сломанным. Неволшебные предметы можно починить аналогичным образом или пройдя проверку того же Ремесла, с помощью которого они созданы. Обычно для ремонта требуется проверка Ремесла со СЛ 20 и 1 час работы за каждый пункт урона. Большинство ремесленников берут за такую работу десятую часть общей стоимости предмета (больше, если предмет поврежден особенно сильно).

Потрясение: Потрясенный персонаж получает штраф –2 к атакам, испытаниям, проверкам навыков и характеристик. Это более слабая форма ужаса, чем испуг или паника.

При смерти: Персонажи с отрицательным количеством ПЗ и нестабилизированные находятся при смерти; они лежат без сознания. Персонаж при смерти не может предпринимать никаких действий. В ближайший свой ход после перехода в это состояние и в каждый следующий персонаж должен проходить проверку Выносливости со СЛ 10, чтобы стабилизироваться. Он получает штраф к этой проверке, равный количеству его отрицательных ПЗ. Стабилизированный персонаж не должен совершать такие проверки. Если персонаж получает натуральную двадцатку, то стабилизация автоматически считается успешной. В случае провала он теряет 1 ПЗ. Если количество отрицательных ПЗ становится равно значению Выносливости персонажа, он умирает.

Распластан: Персонаж лежит на земле. Он получает штраф –4 к атакам в ближнем бою, и он не может использовать оружие дальнего боя, кроме арбалетов. Его КБ считается на 4 выше против дистанционных атак, но на 4 ниже против атак в ближнем бою. Встать — сопутствующее действие, которое провоцирует внеочередные атаки.

Растерянность: В этом состоянии находится существо, которое плохо видит, обычно из-за яркого света. Оно получает штраф –1 ко всем атакам и проверкам Внимания, связанным со зрением.

Слепота: Ослепленное существо не может видеть. Оно получает штраф –2 к КБ, теряет все положительные модификаторы Ловкости к КБ, получает штраф –4 ко многим проверкам навыков, связанных с Силой и Ловкостью, а также встречным проверкам Внимания. Все проверки и действия, требующие зрения (например, чтение и проверки Внимания при использовании зрения), автоматически проваливаются.

Для этого существа все противники считаются невидимыми (вероятность промаха 50%). Чтобы перемещаться вслепую быстрее, чем с половиной базовой скорости, нужно пройти проверку Акробатики со СЛ 10. В случае провала существо падает, оказываясь распластанным. Существа, долго пробывшие слепыми, привыкают к этому состоянию и могут научиться избегать части описанных выше проблем.

Смерть: Существо умирает, если его ПЗ уменьшаются до отрицательной величины, равной по модулю его Выносливости; либо значение его Выносливости падает до нуля; либо его мгновенно убивает смертельное заклинание или иной эффект. Душа персонажа при этом выходит из тела. Мертвым не помогает обычное или магическое лечение, но их можно воскресить с помощью магии. Мертвое тело начинает гнить, если его специально не сохранять, но любая воскрешающая магия восстанавливает тело, делая его либо полностью здоровым, либо таким же, как перед смертью (зависит от заклинания). В любом случае для воскрешенных персонажей окоченение, разложение и прочие посмертные процессы не являются проблемой.

Стабильное состояние: Персонаж, который был при смерти, потом прекратил терять ПЗ, но все еще остается с отрицательным их количеством, считается стабилизированным. Он при этом остается без сознания. Если персонаж стабилизировался благодаря чьей-то помощи (например, успешному применению навыка Лечение или магического лечения), то он больше не теряет ПЗ. Он может проходить проверку Выносливости со СЛ 10 один раз в час, чтобы прийти в сознание и стать едва живым (это происходит, даже если количество его ПЗ все еще отрицательное); на эту проверку налагается штраф, равный количеству его отрицательных ПЗ. Если персонаж стабилизировался сам, не получив помощи, он по-прежнему может снова начать терять ПЗ. Каждый час он должен проходить проверку Выносливости, чтобы стабилизироваться (так же как получивший помощь персонаж), но при каждом провале он теряет 1 ПЗ.

Ступор: Существо в ступоре не может действовать и пропускает свой ход, хотя его КБ при этом не снижается. Как правило, ступор длится один раунд.

Тошнота: Персонаж, мучимый тошнотой, испытывает проблемы с желудком. Такие существа не могут атаковать, применять заклинания, концентрироваться на них или делать что-то требующее внимания. Они могут в свой ход совершать только одно сопутствующее действие.

Утомление: Утомленный персонаж не может бегать или атаковать с разбега; он получает штраф –2 к Силе и Ловкости. Утомленный персонаж становится обессиленным, если делает что-то вызывающее утомление. Утомление проходит после 8 часов отдыха.

Шок: Оказавшееся в шоке существо роняет все, что держало, не может совершать действий, получает штраф –2 к КБ и теряет свой положительный модификатор Ловкости к КБ (если таковой был).

Приложение 3: Источники вдохновения

Ролевая игра Pathfinder и предшествовавшие ей системы правил были созданы не без влияния многих классических произведений в жанре фэнтези. В приведенном ниже списке вы найдете имена авторов и названия произведений, которые особенно сильно вдохновляли Paizo Publishing при создании этой игры.

Баркер, Клайв: «Восставший из ада», «Имаджика», «Сотканный мир»

Беовульф (автор неизвестен)

Берроуз, Эдгар: «Пеллюсидар», циклы о Марсе и Венере

Блэквуд, Алджернон: «Ивы», «Вендиго» и др.

Брэкетт, Ли: «Шпага Рианона», цикл о Скэйте и др.

Вагнер, Карл Эдвард: цикл о Кейне; под ред. «Эхо Доблести» (антология)

Вэнс, Джек: «Умирающая Земля» и др.

Гайгэкс, Гэри: цикл о Горде и др.

Говард, Роберт И.: цикл о Конане и др.

Гомер: «Одиссея»

Гюго, Виктор: «Отверженные»

Дансени, Лорд: «Дочь короля Эльфландии» и др.

Желязны, Роджер: «Хроники Эмбера» и др.

Картер, Лин: под ред. «The Year's Best Fantasy», «Flashing Swords» (антологии)

Каттнер, Генри: «Темный мир», «Элак из Атлантиды»

Кинг, Стивен: цикл о Темной башне

Кэмпбелл, Рэмси: цикл о Райре и др.

Лавкрафт, Г. Ф.: «Мифы Ктулху» и др.

Лейбер, Фриц: цикл о Фафхрде и Сером Мышелове и др.

Мартин, Джордж Р. Р.: цикл «Песнь льда и пламени»

Мейчен, Артур: «Белые люди» и др.

Меррит, А.: «Корабль Иштар», «Лунная заводь» и др.

Мур, Кэтрин: «Поцелуй черного бога»

Муркок, Майкл: цикл об Элрике и др.

Мьевиль, Чайна: цикл о Бас-Лаге

Оффут, Эндрю: под ред. «Мечи против тьмы» (антологии)

По, Эдгар Аллан: «Падение дома Эшеров» и др.

Саберхаген, Фред: «Земля во власти волшебства» и др.

Симмонс, Дэн: цикл о Гиперионе, «Террор» и др.

Смит, Кларк Эштон: циклы об Аверуане и Зотике и др.

Сондерс, Чарльз: цикл об Имаро и др.

Стокер, Брэм: «Дракула», «Логово Белого Червя» и др.

Толкиен, Дж. Р. Р.: трилогия «Властелин колец», «Хоббит»

«Тысяча и одна ночь» (литературная обработка народных сказок)

Уэллман, Мэнли Уэйд: цикл о Джоне Исполнителе Баллад и др.

Уэллс, Герберт: «Машина Времени» и др.

Фармер, Филип Хосе: «Многоярусный мир» и др.

Фейст, Раймонд: «Сага о войне врат» и др.

Шекспир, Уильям: «Макбет» и др.

Приложение 4: Прочие материалы для игры

Кроме листов персонажа и игральных костей, вам в игре может пригодиться целый ряд полезных аксессуаров. Их можно приобрести в местных магазинах игр или купить онлайн на сайте **paizo.com**.

Pathfinder Adventure path (Серии приключений Pathfinder): В этих ежемесячно выпускаемых приключениях есть все, что нужно ведущему для длинной кампании, в которой персонажи пройдут путь от первого уровня до самых высот. Каждая кампания делится на шесть частей, по одному приключению в каждой части.

Pathfinder Modules (Приключения Pathfinder): Это вспомогательные материалы для ведущего, у которого мало времени для самостоятельной подготовки приключений. Каждое приключение рассчитано на несколько встреч.

Pathfinder Campaign Setting (Игровой мир Pathfinder): В этих материалах описывается мир Голарион, в котором происходят все издаваемые приключения Pathfinder, серийные и несерийные. С их помощью вы можете создавать свои собственные приключения, происходящие в этом ярком и интересном мире.

Pathfinder Roleplaying GM Screen (Ширма ведущего Pathfinder): Поставив ее на стол, можно отгородиться от игроков, чтобы они не видели заметок ведущего и результатов бросков его игральных костей. На внутренней стороне ширмы размещены таблицы, которые пригодятся ведущему во время игры.

GameMastery FlipMats (Игровые поля) и *GameMastery Map Packs (Составные поля):* Эти цветные тактические карты сделаны для того, чтобы использовать их с миниатюрами. Они позволяют сделать бой интересным и динамичным. Поля заламинированы, и на них можно делать пометки почти любым маркером. Каждый набор составных полей включает в себя 18 элементов, что позволяет вам разнообразить места действия.

GameMastery Item Cards (Карточки предметов): У каждой из этих карточек, собранных в колоды, на одной стороне имеется цветное изображение волшебного предмета, а на другой — место для его индивидуального описания. С их помощью можно удобно ориентироваться в своей «сокровищнице».

GameMastery Critical Hit Deck (Карточки критических ударов): Эта колода в 52 карты позволяет сделать бой более эффектным и драматичным. Каждая превращает обычный критический удар в неожиданный эффект — от сломанных костей до отрубленных конечностей.

3.5/Pathfinder Conversion PDF (Руководство по адаптации 3.5/Pathfinder (PDF): Если вам нужно адаптировать материалы из игровой системы 3.5 к Pathfinder или наоборот, вы можете скачать это удобное руководство на **paizo.com**.

Алфавитный указатель

Автоматические промахи и попадания 197
Адамантин 169
Адепт 480
Акробатика (навык) 96–98
Алмазная душа (Монах) 72
Алмазное тело (Монах) 71
Алхимические предметы 174–176
Алхимическое серебро 169
Аристократ 480–481
Артефакты 576–582
Ассасин (престиж-класс) 408–410
Астральный план 473
Атака 198–201
  Базовый модификатор (БМА) 197
  Боевые модификаторы 210–213
  Модификаторы размера 196
  Полная атака 203–204
  Проверка попадания 197
Атака исподтишка (Плут) 76–77
Атака с разбега 214
Атаки без оружия 198–200
Атаки в ближнем бою 198
Аура (Жрец) 58
Аура веры (Паладин) 75–76
Аура доблести (Паладин) 73
Аура добра (Паладин) 72
Аура праведности (Паладин) 76
Аура решимости (Паладин) 75
Аура справедливости (Паладин) 75
Базовый модификатор атаки (БМА) 197
Баллиста 468
Бард 33–37
  Список заклинаний 242–244
Бег 204
Без сознания (состояние) 599
Безмерная ярость (Варвар) 40
Беспомощность (состояние) 599
Беспрепятственный шаг (Монах) 71
Бессилие (состояние) 599–600
Бестелесность (состояние) 600
Бешеная ярость (Варвар) 40
Блеф (навык) 98–99
Блоки параметров 431
Богатство 433–434
  Персонажей ведущего 486
  Персонажей игроков в зависимости от уровня 433
  Стартовое (1 уровень) 154
Боевые маневры 214–217
  Вторжение 216–217
  Захват 215–216
  Защита (ЗБМ) 214–215
  Модификатор (МБМ) 214
  Разоружение 215
  Разрушение 217
  Сбивание с ног 217
  Таран 215
Боеприпасы 155
Боец 481
Божества 61
Божественная сила (Жрец) 59
  (Паладин) 74
Божественное здоровье (Паладин) 73
Бой 192–219
  Беспомощные противники 213
  Бой верхом 217
  Большие и маленькие существа 210
  Взятие в тиски 212–213
  Внеочередные атаки 194–196
  Основы 194–197
  Плохая видимость 212–213
  Подводный бой 465–466
  Укрытие 210–211
Бой верхом 217
Болезни 591
  Лечение 112
Болота (вид местности) 460–461
Большие и маленькие существа в бою 210
Большой завал 462
Бонус к КБ (Монах) 69
Бурая плесень 449–450
Бури 471–472
Быстрое перемещение (Варвар) 37
  (Монах) 71
Быстрые действия 205
В лесу как дома (Друид) 52
  (Следопыт) 83
Варвар 37–40
  Бывшие варвары 40
Введение 6–19
Ведение игры 428–441
Великий охотник (Следопыт) 83
Верные звери (Друид) 53–57
Верховая езда (навык) 99–100
Вес 185
Ветер 472
Взлом замков 115
Взятие 10 и 20 без броска 94
Взятие в тиски 212–213
Видимость и освещение 189
Внеочередные атаки 194–196
  Избегание при помощи Акробатики 96–97
  Иллюстрация 195
  Провоцирование 195
  Сотворение заклинаний 201
Внешние планы 473
Внимание (навык) 100
Вода (вид местности) 465–466
  Опасности 477
  Падение в воду 475
Возгорание 460
Воздействие ветра на полет 116
Воззвание (подшкола воплощения) 227
Возложение рук (Паладин) 73
Возраст 184–185
  Эффекты старения 185
Воин 41–42
Волшебник 43–49
  Список заклинаний 254–261
  Фамильяры 48–49
  Школы магии 45
Волшебные вещицы 529–566
  Создание 587
Волшебные предметы 488–587
  Активация 201
  Артефакты 576–582
  Броня 493–499
  Волшебные вещицы 529–566
  Добавление новых свойств 587
  Жезлы 529–566
  Зелья 510
  Испытания против свойств 491
  Категории 491
  Кольца 510–516
  Обнаружение магии 490
  Описания 492–493
  Оружие 500–510
  Повреждение 491
  Покупка 492
  Посохи 524–529
  Применение 490–491
  Проклятые 569–576
  Размер 491
  Разумные 566–569
  Свитки 523–524
  Скипетры 516–523
  Случайные 493
  Создание 582–587
Воровские приемы (Плут) 78
Временные ПЗ 207
Вставание 203
Вторжение 216–217
Выживание (навык) 101–102
Выжидание 218–219
Выносливость 19
Выслеживание 101
Выслеживание (Следопыт) 81
Высокий прыжок (Монах) 71
Высоты 463
Выступление барда (Бард) 34
Вытягивание жизни (состояние) 596 600
Выхватывание оружия 203
Глухая оборона 202
Глухота (состояние) 600
Гном 23
Голод и жажда 476–477
Города 466–470
Городские здания 469–470
Городские стены и ворота 467
Горы (вид местности) 461–463
Град ударов (Монах) 69
Гроза 471–472
Дары ярости (Варвар) 38
Дварф 24
Двери 446–448
Двужильный (Следопыт) 82
Двуручное оружие 158
Двустороннее оружие 155, 159
Дезориентация (состояние) 600
Действие полного хода 203–205
  Начало и завершение в качестве основного действия 202
Действия в бою 198–205
  Быстрые действия 205
  Действия полного хода 203–205
  Основные действия 198–202
  Прерывающие действия 205
  Прочие действия 205
  Свободные действия 205
  Сопутствующие действия 202–203
Демоническое наследие (Чародей) 85–86
Деревья 459
Дикая местность 458–466
Дипломатия (навык) 102–103
Дистанционное оружие 155
Дистанционные атаки 200
  В гущу боя 200
Длинное оружие 155, 159
Добивающий удар 213
Добыча 433–435
  Волшебные предметы 435
  Груда сокровищ 434–435
  Добыча за сцену 433
Добыча (Следопыт) 83
Добыча+ (Следопыт) 83
Дома на деревьях 460
Дополнительные заклинания 18
Дополнительная черта (Воин) 41
  (Волшебник) 45
  (Монах) 70–71
  (Человек) 25
Дополнительные языки (Волшебник) 43
  (Друид) 51
  (Жрец) 60
Доспехи 164–168

Волшебные 493–499
Для необычных существ 168
Доспехи для животных 178
Искусно сделанные 168
Надевание и снимание 168
Провал мистического заклинания 165
Создание волшебных доспехов 583–584
Штраф за доспехи 164–165
Доспехи для животных 178
Драгоценные камни 434
Драконий апостол (престиж-класс) 410–412
Драконье наследие (Чародей) 86–87
Драконья шкура 169
Дрессировка (навык) 103–104
Дрожащая ладонь (Монах) 72
Друид 50–57
Бывшие друиды 53
Верные звери 53–57
Список заклинаний 249–251
Дуэлянт (престиж-класс) 412–414
Дым 476
Дьявольское наследие (Чародей) 87
Едва жив (состояние) 206, 600
Естественные атаки 200
Естественные способности 239
Жажда 476–477
Жара 476
Жезлы 529
Создание 587
Желтая плесень 450
Животные и упряжь 178
Жидкостное оружие 218
Жрец 58–68
Божества 61
Бывшие жрецы 60
Список заклинаний 245–248
Сферы 60–68
Завороженность (состояние) 600
Загробное наследие (Чародей) 88
Заклинания 240–405
Время сотворения 230
Дескриптор 229
Дистанция 230–231
Длительность 233–234
Дополнительные 18
Испытания 234–235
Компоненты 201, 229–230
Концентрация 201, 222–223
Круг 229
Линия досягаемости 233
Наведение 231–233
Направление или перенаправление 202
Прекращение действия 202
Сотворение заклинаний (действие) 201–202
Сотворение под водой 466
Сочетание эффектов 225
Списки 242–261
Требующие прикосновения, в бою 201–202
Устойчивость к магии (УкМ) 235
Заклинания без реагентов (Чародей) 85
Заклятый враг (Следопыт) 80–81
Замедление падения (Монах) 71
Замешательство (состояние) 600
Замки 170, 447
Взлом (см. Механика) 115
Запас энергии ци (Монах) 71
Запись заклинания в книгу 237
Запугивание (навык) 105
Застигнут врасплох (состояние) 194, 600
Захват 215–216
(состояние) 600–601
Зеленая слизь 450
Зелья 510
Создание 585
Знание (навык) 105–106
Значения характеристик 16–17
Бонусы 588–589
Модификаторы 17
Модификаторы народа 22
Определение 16–17
Проверки 16
Урон и потеря 589
Зыбун 461
Избавление (Паладин) 73
Изворотливость (навык) 107
Изгородь 465
Излюбленная местность (Следопыт) 82
Импровизированное оружие 158
Инициатива 194
Инструменты 176–177
Интеллект 19
Искусно сделанное оружие 164
Искусно сделанные доспехи 168
Исполнение (навык) 107–108
Использование магических устройств (навык) 108–109
Испуг (состояние) 601
Испытания 196
Заклинания 234–235
Подверженные предметы 235
Против волшебных предметов 491
Испытания Воли 196
Испытания Реакции 196
Испытания Стойкости 196
Истинный мастер брони (Воин) 42
Истинный мастер оружия (Воин) 42
Исцеление 206–207
(подшкола воплощения) 227
Ищейка (Следопыт) 83
Как не заблудиться 458–459
Как пользоваться этой книгой 10–11
Кампания 430–435
Как создавать 438–440
Камуфляж (Следопыт) 83
Канава 464
Канализация 469
Катапульты 468
Категории волшебных предметов 491
Кислота 474
Класс брони 196
Врасплох 194
Модификаторы 213
Модификаторы размера 196
При атаках касанием 196–197
Классовые навыки 94, 97
Классы персонажей ведущего 480–482
Книга заклинаний 236–238
(Волшебник) 45
Восстановление 237
Добавление заклинаний 237
Кодекс поведения (Паладин) 76
Колдовство (навык) 109
Кольца 510–516
Создание 585
Команды (дрессированные животные) 103
Контрзаклинания 223–224
Кочки 461
Критические удары 200–201
Кровотечение (состояние) 601
Круг заклинания 229
Крыши 469
Лава 476
Лавины 462
Лазание (навык) 110–111
Лед 474
Лес (вид местности) 459–460
Лесные пожары 460
Лестницы 449
Летописец Искателей (престиж-класс) 414–416
Лечение (навык) 111–112
Лечение смертельного урона 112
Лидерство 139–140
Ловкость 18
Ловкость рук (навык) 112–113
Ловушки 450–458
Действие 452–453
Длительность 452
Обход 452
Особенности 453–454
Перезарядка 452
Примеры 454–456
СЛ проверок Внимания и Механики 451
Создание 456–458
Типы 450–451
Условие срабатывания 451
Маскировка (навык) 114
Мастер кулачного боя (Монах) 70
Мастер на все руки (Бард) 37
Мастер незаметности (Следопыт) 83
Мастерский удар (Плут) 80
Мастерство владения оружием (Воин) 41
Мастерство ношения брони (Воин) 41
Материалы для игры 603
Материальный план 473
Метательное оружие 155
Механика (навык) 114–115
Милость божества (Паладин) 73
Мировоззрение 182–184
Мистическая связь (Волшебник) 44–45
Мистические заклинания 235–238
Вероятность провала 165
Добавление чар в книгу волшебника 237
Письменность мистических заклинателей 236
Подготовка заклинаний волшебника 235–236
Сотворение в доспехах 49, 165
Чародеи и барды 238
Мистический лучник (престиж-класс) 417–419
Мистический трикстер (престиж-класс) 419–420
Мистическое наследие (Чародей) 88–89
Мифрал 169–170
Модификаторы размера 196
Молитвы (Друид) 51
(Жрец) 60
Монах 69–72
Бывшие монахи 72
Монашеское оружие 69, 159
Монеты 154
Морок (подшкола иллюзии) 226
Мудрость 19
Музыкальный слух (Бард) 37
Мультикласс 32–33
Наводнения 466
Навыки 92–121
Взятие 10 и 20 без броска 94
Описание 95
Приобретение 94
Проверки 94
Нагрузка 185–186
Надежное укрытие 211
Наледь 464

Написание свитков (Волшебник) 45
Народы 20–29
Наследие (Чародей) 85
Наследие фей (Чародей) 89
Насыпь 465
Небесное наследие (Чародей) 89–90
Невероятное уклонение (Варвар) 40
(Плут) 79
Невероятное уклонение+ (Варвар) 40
(Плут) 79
Невидимость 597–598
(состояние) 601
Невосприимчивость
и уязвимость к стихиям 596
Невосприимчивость к ядам (Друид) 52
Недуги 589–594
Неподвластный природе (Друид) 52
Непоколебимый разум (Монах) 71
Несмертельное оружие 159
Несмертельный урон 207–208
Несокрушимая воля (Варвар) 40
Несоразмерное оружие 158
Нестареющее тело (Друид) 52
(Монах) 72
Ночное зрение 596
Нюх 598
Обездвиживание в захвате 216
(состояние) 601
Области заклинаний 233
Определение мировоззрения: зло
(Паладин) 72
Обольщение (подшкола очарования) 228
Обольщение и принуждение 595
Одежда 177
Одноручное оружие 155
Окаменение (состояние) 601
Определение значений характеристик 16–17
Опубликованные приключения 430
Опускная решетка 448
Опутывание (состояние) 601
Опыт 431–433
Таблица начисления 432
Оружие 154–164
Волшебное 500–510
Выхватывание и убирание в ножны 203
Естественное 200
Импровизированное 158
Искусно сделанное 164
Несоразмерное 158
Создание волшебного оружия 584–585
Урон от оружия маленького
и крупного размеров 159
Осадки 470–471
Осадная башня 468–469
Осадные машины 467–469
Саботаж 467
Осадный таран 468
Основные действия 198–202
Особые материалы 169–170
Осыпь 462
Отрицательные уровни 596
Отступление 204–205
Отсутствие видимости 212
Отточенные маневры (Монах) 71
Оценка (навык) 115
Оцепенение (состояние) 601
Ошеломление (состояние) 601
Падение 475
Падающие предметы 475–476
Паладин 72–76
Бывшие паладины 76
Список заклинаний 252–253
Паника (состояние) 601
Паралич 598
(состояние) 601
Парное оружие 218
Черта 143
Первая помощь 112
Перемещение 187–188, 208–210
Измерение расстояний 208
Пересеченная местность
и препятствия 209–210
При атаке с разбега 214
Протискивание 209–210
Проход через клетку 208–209
Стратегическое 188
Тактическое 187
Переносимый вес 186
Пересеченная местность 209
Персонажи ведущего, создание 478–487
Персонажи игроков 12
Богатство в зависимости от уровня 433
Развитие 32
Стартовое богатство 154
Персонажи-чудовища 439–440
Песчаная дюна 464
Песчаные бури 464
Пылевые бури 471
Плавание (навык) 115–116
Планы 473–474
Плохая видимость 212–213
Плут 76–80
Повседневные расходы 439
Повышение в уровне 32
Погода 470–472
При сотворении заклинания 223
Подводный бой 465–466
Подготовка действия 219
Подготовка к игре 435–436
Подготовка сцены 431–432
Подземелья 444–458
Грибы, плесень и слизь 449–450
Двери 446–448
Лестницы 449
Ловушки 450–458
Обвалы 449
Полы 445–446
Стены 444–445
Подлесок 459–460
Поиск ловушек (Плут) 77
Покупка волшебных предметов 492
Полет (навык) 116–117
Полиморфизм (подшкола превращения) 228
Полная атака 203–204
Полное укрытие 211
Поломка (состояние) 601–602
Полуорк 26
Полупланы 473
Полурослик 27
Полуторное оружие 158
Полуэльф 28
Полы 445–446
Помощь товарищу (действие в бою) 218
Помощь товарищу (навыки) 95
Понимание животных (Друид) 52
(Следопыт) 81
Посадка в седло 203
После 20 уровня 440–441
Посохи 524–529
Создание 586–587
Потайные двери 448
Потрясение (состояние) 602
Походное снаряжение 170–174
Починка волшебных предметов 491
Предбоевой раунд 194
Предпочитаемый класс 33
Прерывающие действия 205
Престиж-классы 406–427
При смерти 206
(состояние) 602
Призывание (подшкола воплощения) 227
Прикладное искусство (Бард) 37
Принуждение (подшкола очарования) 228
Природный облик (Друид) 52
Проверка концентрации 222–223
Проверки навыков 94
Продвинутые приемы (Плут) 79–80
Продолжительный уход 112
Проклятия 590–591
Проклятые волшебные предметы 569–576
Проникновение со взломом 189–191
Проницательность (навык) 117
Простолюдин 482
Противоестественное наследие
(чародей) 90
Протискивание 209–210
Профессия (навык) 117–118
Прыжки 97–98
Псевдозаклинания (Пс) 239, 588
Пункты здоровья (ПЗ) 197
Временные 207–208
Потеря 206
Пустое тело (Монах) 72
Пустыня (вид местности) 463–464
Путешествие по горам 463
Равнины (вид местности) 464–465
Размер монаха и урон 71
Разоружающее оружие 159
Разоружение 215
Разрушение 217
Твердость и пункты
прочности предмета 190
Разумные волшебные предметы 566–569
Ранения и смерть 206–208
Временные ПЗ 207
Едва жив 206
Лечение 207
Несмертельный урон 207–208
При смерти 206
При сотворении заклинания 222
Смерть 206
Стабилизирован 206–207
Распластан (состояние) 602
Расселина 462
Растерянность (состояние) 602
Ревнитель веры (Паладин) 76
Ремесленное оборудование 176–177
Ремесло (навык) 118–119
Рост 185
Рыцарь-колдун (престиж-класс) 420–422
Сакральные заклинания 238–239
Письменность сакральных
заклинателей 239
Подготовка сакральных
заклинаний 238–239
Сбивание с ног 217
Сбивающее оружие 159
Сбор информации 102
Сверхъестественные
способности (Св) 239, 588
Свитки 523–524
Написание 586
Свободные действия 205
Связывание в захвате 216
Связь с божеством (Паладин) 75
Связь с природой (Друид) 51–52
Секретные сообщения 98–99
Сила 17–18
Скальная стенка 462

Скипетры 516–523
Создание 586
Склоны 461
Скорость 197
В доспехах 165
Скрытность (навык) 119–120
Следопыт 80–83
Список заклинаний 253
Слепозрение и слепое чутье 595
Слепота (состояние) 602
Смена мировоззрения 184
Смертельные атаки 596
Смерть 206
(состояние) 602
Воскрешение мертвых 224–225
Смотровые башни 467
Снаряжение персонажей ведущего 486
Снег 471
Снижение урона 595–596
Снижение урона (Варвар) 40
Совершенство (Монах) 72
Совместная охота (Следопыт) 82
Создание волшебных предметов 582–587
Создание или распознание подделок 120–121
Создание персонажа 16
Создание приключения 430–435
Созидание (подшкола воплощения) 227
Сокрушение зла (Паладин) 72–73
Сокрушительная ярость (Варвар) 40
Сопротивление проводимой энергии 595
Сопутствующие действия 202–203
Состояния 599–602
Сотворение заклинаний 222–225
В захвате 222–223
Верхом 217
Время сотворения 230
Действие полного хода 204
Контрзаклинания 223–224
Оборонительное сотворение 223
Основное действие 201–202
Под водой 466
Провал заклинания 224
Проверка концентрации 222–223
Сотворение быстрого заклинания 205
Сотворение мистических заклинаний в доспехах 49, 165
Сочетание эффектов 225
Спонтанные метамагические заклинания 204
Сохранение равновесия 96
Спешивание 203
Спонтанное сотворение (Жрец) 60
(Друид) 51
Стабилизация и выздоровление 206–207
Стабилизирован (состояние) 602
Стартовое богатство 154
Стены 444–445
Стихийное наследие (Чародей) 90–91
Стихийные планы 473
Стража и солдаты 467
Ступор (состояние) 602
Судьбоносное наследие (Чародей) 91
Сумеречное дерево 170
Сумеречное зрение 598
Сфера Безумия (Жрец) 60
Сфера Благородства (Жрец) 60–61
Сфера Воды (Жрец) 61
Сфера Воздуха (Жрец) 61–62
Сфера Войны (Жрец) 62
Сфера Добра (Жрец) 62
Сфера Животных (Жрец) 62
Сфера Защиты (Жрец) 62
Сфера Земли (Жрец) 63
Сфера Зла (Жрец) 63
Сфера Знания (Жрец) 63
Сфера Лечения (Жрец) 63
Сфера Магии (Жрец) 63–64
Сфера Обмана (Жрец) 64
Сфера Обольщения (Жрец) 64
Сфера Огня (Жрец) 64
Сфера Освобождения (Жрец) 64–65
Сфера Погоды (Жрец) 65
Сфера Принципиальности (Жрец) 65
Сфера Путешествий (Жрец) 65
Сфера Разрушения (Жрец) 65–66
Сфера Растений (Жрец) 66
Сфера Рун (Жрец) 66
Сфера Силы (Жрец) 66
Сфера Славы (Жрец) 66–67
Сфера Смерти (Жрец) 67
Сфера Созидания (Жрец) 67
Сфера Солнца (Жрец) 67
Сфера Товарищества (Жрец) 67–68
Сфера Тьмы (Жрец) 68
Сфера Удачи (Жрец) 68
Сфера Упокоения (Жрец) 68
Сфера Хаоса (Жрец) 68
Сферы 60–68
Сцены 431–432
Тайновидение (подшкола прорицания) 229
Тайные тропы (Друид) 52
Танцор теней (престиж-класс) 422–424
Таран 215
Твердость и пункты прочности предмета 190
Телепортация (подшкола воплощения) 227–228
Темнота 474–475
Теневой план 473
Тень (подшкола иллюзии) 226
Теург (престиж-класс) 425–426
Толпы 469
Топь 460–461
Тошнота (состояние) 602
Транспорт 178–179
Туман 472
Тысяча лиц (Друид) 52
Убирание оружия в ножны 203
Удары по предметам 190–191
Удушье 477
Ужас 597–598
Узор (подшкола иллюзии) 226
Уклонение (Монах) 71
(Плут) 77–78
(Следопыт) 83
Уклонение+ (Монах) 71
(Следопыт) 83
Укрытие 210–211
Улучшенный фамильяр 150–151
Умелец 482
Упираемое оружие 159, 214
Уровень в классе 32
Уровень заклинателя 224
Урон 197
Волшебным предметам 491
Несмертельный 207–208
Урон от атак без оружия 198–200
Услуги 179
Услуги заклинателя 179
Устойчивость к магии (УкМ) 598–599
Устойчивость к стихии 597
Утесы 461
Утомление (состояние) 602
Утопление 477
Уход в защиту
Как действие полного хода 204
Как основное действие 200
Фамильяры 48–49
Улучшенные 150–151
Фантазм (подшкола иллюзии) 226
Фикция (подшкола иллюзии) 226
Финт 218
Фокусы (Бард) 37
(Волшебник) 45
(Чародей) 85
Харизма 19
Ходовые товары 154
Холмы (вид местности) 461
Холод 474
Холодное железо 170
Храбрость (Воин) 41
Хранитель знаний (Бард) 37
Хранитель тайн (престиж-класс) 426–427
Целостность тела (Монах) 71
Чародей 84–91
Наследия 85–91
Список заклинаний 254–261
Частичное укрытие 211
Человек 25
Черта боевого стиля (Следопыт) 81–82
Черты 122–151
Боевые черты 124
Критические черты 124
Метамагические черты 125
Созидательные черты 124–125
Типы 124–125
Требования 124
Чистота тела (Монах) 71
Чувство природы (Друид) 52
Чутье на ловушки (Варвар) 40
(Плут) 79
Широкий шаг 205
Школа воплощения (Волшебник) 45–46
Описание школы 226–228
Школа иллюзии (Волшебник) 46
Описание школы 226
Школа некромантии (Волшебник) 46
Описание школы 228
Школа очарования (Волшебник) 46–47
Описание школы 228
Школа превращения (Волшебник) 47
Описание школы 228–229
Школа преграждения (Волшебник) 47
Описание школы 229
Школа прорицания (Волшебник) 47
Описание школы 229
Школа разрушения (Волшебник) 47–48
Описание школы 229
Школа универсализма (Волшебник) 48
Школы магии (Волшебник) 45
Шок (состояние) 602
Шокирующий кулак (Монах) 71
Щиты (см. доспехи) 164–168
Башенные 166
Надевание и снимание 203
Удар щитом 166–167
Шипы 168
Экстраординарные способности (Экс) 239, 588
Эльф 29
Энергетические планы 473
Эрудиция барда (Бард) 34
Эфирный план 473
Яды 591–594
Лечение 112
Язык луны и солнца (Монах) 72
Языки 121
Языкознание (навык) 120–121
Ярость (Варвар) 37–38

Благодарим всех, кто поддержал наш проект на CrowdRepublic!

Сергей Чиркунов, Роман Ярошевич, Никита Савельев, Александр Петров, Андрей Пахомов, Роман Броницкий, Алексей Кваскoв, Михеев Денис, Никита Кривко, Евгений Гоманов, Соболев Никита, Владимир Вишневецкий, Александр Раскостов, Тарас Шевченко, Дмитрий Щербинин, Станислав Морозов, Алексей Мась, Артур Уваров, Сальников Артем, Сергей Осянин, Юширро, Андрей Сесюнин, Сергей Волков, Девятериков Олег, Павел Авдеев, Роман Ярцев, Кирилл Бадягин, Антон Попов, Александр Орлов, ГрЭксель01, Бодров Дмитрий, Машнин Егор, Руслан Каримов, Илья Гуляев, Михаил Шумков, Серёжа, Гамид Абдулхаликов, Денис Смердов, Александр Петров, Николаев Валерий, Алексей Бушмелёв, Дмитрий Бигайло, Артем Яуров, Владимир Попов, Петр Панин, Шальпа, Алексей Чебыкин, Илья Антонов, Денис Скочилов, Виталий Серегин, Иван Бубнов, Константин Симонов, Алексей Солдаткин, Антон Солдатов, Тимофей Якушкин, Кирилл Семичев, Кирилл Семичев, Антон Самусенко, Мазитов Виктор, Дракзар, Степанов Роман, Сергей Воробьев, Фелициан Рован, Каратеев Алексей, Владимир Жильцов, Константин Звягин, Анатолий Ульянцев, Тарас Моторный, Казинский Олег, Михаил Гетманов, Александр Савостин, Антон Минаков, Антон Минаков, Алексей Бакин, Филипп Дерновой, Нидлер, Андрей Сыскаев, Михаил Звездин, Михаил Звездин, Андрей Стерхов, Махмутов Максим, Антон Гласнер, Любовь Яковлева, Белокуров Павел, Артем Шельмук, Андрей Власов, Алексей Тихонов, Кирилл Кононенко, Юданов Данил, Кирилл Гизатуллин, Роман Петров, Сергей Тамбовцев, Сергей Кравцов, Дмитрий Крупенников, ГромХолл, Анатолий Плыткевич, Алексей Магазинов, Веселков Алексей, Максим Липатов, Игорь Белоусов, Дмитрий Царегородцев, Плиско Андрей, Бобков Артем, Александра Цейтлина, Кирилл Новичихин, Всеволод Скаковский, Кирилл Воронин, Денис Вишневский, Дмитрий Богданевич, Пётр Седов, Антон Корнаков, Артур Аверьянов, Ян Дашевский, Игорь Соловьев, Анастасия Слукина, ЭДУАРД ВЕРХОТУРОВ, Александр Булгаков, Никита Бойков, Татьяна Попенко, Виталий Самарин, Шэд, Владимир Трифонов, Максим Рыбас, АРТИСТ, Аленрис, Сергей Кузнецов, Разбаков Сергей, Гессалина, Владимир Кафанов, Ярослав Быковченко, кверм, Громазин Олег, Братья Танасьевы, Дмитрий Шадрунов, Сметанников Александр, Дмитрий Костелянец, Данила Шишкин, Анастасия Реймер, Иванов Артем, Максим Илларионов, аагроном, Виктор Варда, Константин Вахнин, Марков Андрей, Екатерина Шмелева, Михаил Крюков, Виктор Сергеев, Макс Белоусов, Фокстейл, Алексей «Бананн», Александр Лысиков, Игорь Луняков, Сергей Климов, Сергей «Шард», Сергей Померанцев, Роман Брильков, Алексей Чигарев, Владимир Киров, Александр Вараксин, Оргомилион, Дыба Максим, Некрасов Артем, Станислав Руцкий, апостолова, Станислав Слободян, Василий Кравцов, Олег Иващенко, Павел Стрибук, РейзоР, Александр Серган, Максим Васильев, Нейг, Александр Мишулин, Авдеева Валерия, Никита Холодилов, реклюзиарх, Сергей Кузнецовъ, Василий Аболмасов, Павел Счастнов, иавалеев, Денис Раевский, Максим Николаев, Никита Конев, Владислав Поляков, Екатерина Новокшонова, Владимир Фролкин, Роман Зорин, Анастасия Ноговицына, Зартанас, Петр Смирнов, Антон Хомяк, Денис Кондратьев, Гаори, Илья Поляков, Григорий Кокин, Константин Мясников, дженисимо, Нервовред Назаров, Дмитрий Бянкин, Юсов Илья, Андрей Глебов, Тимофей Судницин, Игорь Сокуренко, Семён Носницын, Дмитрий Шаталов, Александр Кемзура, Супрун Виталий, Падаю Напол, Павел Бахметьев, Алексей Подольский, Александр Овечкин, Григорий НекролюбитАнку, шама3130, Ковалев Роман, Борисов Алексей, Мария 1/2казакова, Константин Сухих, Александр Крайрэйн, Вячеслав Лизунов, Сергей Просольченко, Арсеньев Александр, Минаев Степан, Денис Лихачев, Виктор Литвин, Даниель Сторнелло, Андрей Лебедев, Карсеев Роман, Александр Вязовцев, Киямов Салават, Николай Боричев, Куликов Александр, Глухов Иван, Алексей Мочалов, Юрий Наумов, Максим Донцов, Чеся и Зеремка, Андрей Праздников, Дофин, Антон Ельшевский, Никита Зюзин, Ярослав Чепенко, Сергей Даньшин, Никита Коробань, Сириус Хэллдог, Иванников Валерий, канделактина, Олег Иващенко, Тэлмивай, Дмитрий Созыкин, Дмитрий Подковский, Эпичная Мышь, Симкин Дмитрий, Никита Кривогин, Иванов Никита, Шаманаев Александр, Павлов Михаил, Евгений Беккауер, Дорохов Андрей, Божена Гинч, Дмитрий Дорогов, Дмитрий Головачев, Владимир Смолин, рэндом1250, Коледа Олег, Гаряев Иван, Георгий Степанов, Кирилл Афанасьев, Никита Гончаров, Антон Мондров, Сергей Дудкин, Алексей Зюлин, Игорь Лундышев, Ургалкин Евгений, Алексей Козлов, Дэвис Думлер, Вячеслав Щеколодков, Владислав Мачалов, Никита Бурыгин, Иван Ханов, Бирюков Кирилл, Нью-мил, Чёрный Олег, Андрей Коруц, Антон Беленков, Алексей Галичев, волколок13, Андрей Григоров, ХОЛИХАМСТЕР, Анвид Злош, Василий Демин, Кай Лешер, Буренков Олег, Шаера, Дима Савицкий, Павел Юдин, Круглов Сергей, Александр Фатеев, Николай Малахов, Андрей Платонов, БлажЪ, Денис Кулешов, Тимофей Никитченко, ивандингес, Александр Шандер, Алексейс Симиногинс, Матвеев Алексей, Алексей Сергейчук, Руслан Шабанов, Глеб Игумнов, Андрей Мабингуари, Тимофей Визиров, Александр Перетятько, Павел Царев, Майкл Улитин, Эдуард, Виталий Иванов, Денис Зорин, Полина Ладова, Андрей Кириллкин, Николай Коршунов, Антон и Никита Боголюбские, КоСТиК МиХаЙлоВ, Дмитрий Червяков, Дмитрий Свиридецкий, Дмитрий Мисецкий, Базгутдинов Р., Энн Кобра, Алексей Древин, Мясников Михаил, Дмитрий Телушкин, Рябов Михаил, Александр Олейник, Алексей Свердлов, Михаил Малышков, аплидан, Ринат Зарипов, Иван и Виктория Новиковы, Касьяненко Антон, шуенджа, Кузнецов Евгений, Хейне, Алексей Вольхин, Константин Масленников, ВоТКаРуС, Гурков Антон, Сергей Сафронов, Васильев Леонид, Александр Любимов, Филипп Ковалев, Александр Коваленко, Роман Муха, Вячеслав Грачев, Антон Полежаев, Колабушкин Андрей, Владислав Павлов, Костя Савченко, Львёныш, Михаил, Маслов Кирилл, Денис Власов, Роман Резниченко, Олеся Андреева, Иван Попцов, Бел_крск, Никита Павлов, Антон Кудлаш, Роман Стрижов, нуяглик, Рустам Галиев, Максим Григорьев, Максим Крашенинников, Владимир Чигрин, Михаил Касьянов, Глеб Ларионов, Антошка29рус, Дмитрий Кузнецов, Александр Киселев, Ушаков Егор Олегович, Сергей Бадиков, Дмитрий Алексеев, Александр Папичев, джоннисохорсес, Владислав Селезнев, Виталий Фоломеев, Денис Воронин, Марк Ткачев, Джаванни, Глеб Казанков, Андрей Худышкин, Сергей Тухватулин, Никита Белов, 2830214, Юрий, Кирилл Михалевский, Дмитрий Пронин, Дреддил, Валихов Глеб, Павел Волченков, Александра Суворова, Владимир Алпаев, Алексанин Антон, Александр Поликарпов, Вадим Налетов, адмнбб, Виталий Шилов, Михаил Мышко, Сергей, Драг0нс. ~СТ~, Декард, Денисов Пётр, Швецов Александр, Евгений Попов, Максим Малинин, Варесдес, Кузьмин Егор 4х, Ролемансер, Рязанцев Дмитрий, Пономарев Д., Максим Антонов, Сергей Новиков, Денис Дудко, Максим Каланчекаев, Илья Остапцов, Данил Гришаев, Владислав Лето, Алексей Дударев, Андрей Чинцов, Максим Варламов, Евгений Ляпин, Артем Шашков, Никита Поветкин, Павел, Сергей Башарин, Антон Белошицкий, Игорь Янченко, Ходоров Никита, Антон Терентьев, Евгений Анохин, денислокс, Анатолий Томский, Елена Петрова, Алексей Куприянов, Данилевский Владимир, Титаева Е., Мун Догги, Никита Волков, Андрей Докучаев, Артем Чеботарев, Станислав Загребельный, Сергей Николаев, Тенчи300887, Дмитрий Ерасов, Марк Махин, Раш_Рэм, Соболев Дмитрий, Леонид Благодетелев, Алексей Фомичёв, Артём Никифоров, Мистер Хомяк, Кнуров Дмитрий, Козловский Дмитрий, Иван Попов, Сергей Драган, Татьяна Чебышева, Александр Плотников, Попков Александр, Андрей Фастовец, Алексей К., Гео-79, Дмитрий Кретов, Матвеев Иван, Дмитрий Руденко, Виталий Блажков, Базавр, Лёха Рыжий, Бандалет Александр, Даниил Качкин, Кирилл Цветков, Павел Чирков, Апфор, вархелек, Сергей Федоров, Буризонка, Бугаков Максим, архагер, Михаил Савёлов, Алексей Огиенко, Максим Фокин, Евгений Гвоздюк, Владислав, Ильченко Николай, Николай Шилов, Санринсэй, Сергей, Георгий Дьяков, ТолстыйНинза, Всеволод Воронков, Дмитрий Попов, Олег Кальщиков, Дмитрий Уланов, Андрей Андреев, Зараев Артём, Максим Хейфец, Андрей Бодриков, Кирилл Цвелёв, Константин, Андрей Воробей, Денис, Владислав Лукахин, Данил Пожидаев, Павел Глухов, Сергей Паздерин, Дмитрий В. Фитов, Константин Полуэктов, Андрей Чайкин, Станислав Гуренко, Соцкий Михаил, Андрей Шерчков, Дмитрий Карпухин, Ларионов Михаил, Дусаев Динар, Алексей Дмитриев, Бзууук, Андрей Гальперин, Константин Клочков, Юра Ходаковский, Дмитрий Вишневский, Александр Колесников, Дем Гуцуляк, Илья Тарабукин, Павлова Лариса, Николай Петров, Константин Нецветаев, Алексей Дроконов, Ангеллест, ССТрубинов, Артем Ершов, Мазыкин Алексей, Смоляков Игорь, Павел Ветохин, Эбисcфайр, Никита Золкин, Андрей Трестьян, Алексей Крещук, Дмитрий Дерябин, Всеволод Козловский, Дарья Сушко, Роман Власов, Венсус, Игорь Ильин, ис_шестаков, Волотька Кухаренко, Дмитрий Ширшов, Александр Погребников, Прилуцкий Юрий, Похвалиев Алексей, Дер1ик, Неверал, Дмитрий Новиков, Роман Симаш, Симонова Наталия, Дмитрий Горбачев, Сергей Елсуков, Анатолий Кузнецов, Евгений Усенко, Константин Шапкин, Алексей Дашков, Юрий Оводов, Александр К., Серёга Kaupoff, Алексей Коротков, Саша Палашев, Даниил Черных, Александр, Стрей_Киба, Андрей Артемьев, Арман Кобдиков, Матвей Чернышевский, Максим Янков, Сергей Малюков, Олег Чебаков, Михаил Болтенко, Ордарий, кирилл.кучеренков, Константин Кизявка, АйсМэн, Дмитрий Колесников, Сергей, Денис Подогов, Петрук Максим, Денис Громыко, Алексей Волков, Илья Маренко, Сергей Чуфистов, Денис Птахов, Чувашов Сергей, Почевалов Ростислав, Хаеров Марат, Дмитрий Саблин, Глумер, Никита Васюков, Никита Сергиенко, Сергей Астахов, Мор, Антон Коллегин, Стас Каздоба, Каунт Эникей, Мердыгеев Бато, Александр Иванов, Николай Григоренко, Мария Макович, Юлия Садовникова, Дарк Рэббит, Купоросов Геннадий, Кринмар, Эдик Ким, Алексей Алеев, Карпин Эдуард, Бэзил Ким, Виталий Казнин, Артём Сединин, Иван Казаков, юлия глушко, Дедюля Антон, Старостин Евгений, Максим Яценко, Гил, Некит Цыганов,

Илья Романов, Ник Царьков, Сергей Черников, Михаил Обдулов, Вячеслав Рудь, Кураков Дмитрий, Алфирин, Михаил Рябов, Евгения Васильева, Илья Старовойтов, Стшелецкий Дмитрий, Лера Пуссер, ареал1аспект1, Илья Магуряк, Пафик, Алексей Бондарев, Сухарев Андрей, Раменский Олег, Максим Голутво, Станислав Ляликов, Михаил Царев, Андрей Козельский, Даниил Попов, Денис Пупин, Андрей Микушев, Кириенко Евгений, Михаил Кшнякин, Михаил Яковлев, Дмитрий Наумов, Алексей Юшин, Игорь Галицкий, Олег Чернецкий, Александр Бурмасов, Евгения Колодина, Павел Воскобойников, Владимир Беленов, Алексей Рязанов, ДаркВуки, Глеб Лысаков, Константин Носик, Никита Смолин, Айсенгрим и Фаервен, Ал Суетнов, Илья Алексеев, Виталий Медведев, Рязанова Валентина, Широких Александр, Алексей Уткин, Никита Ломовцев, Хроног, Александр Романов, Крюков Евгений, Илья Тяптин, Евгений Мартынюк, Пильников Евгений, Калашников Максим, Андрей Зыкин, Хоксмур, Курьянович Николай, Павел Глотов, Александр Нанаев, Шурыгин Владислав, дэниэлгранд, Виктор Никонов, Юрий Криворучко, Дмитрий Кустерский, Артём Милованов, Роман Малахов, Дмитрий Мосин, Баев Женя, Руслан Ибрагимов, Екатерина Свешникова, Макс Лапшинов, Михаил Северин, Александр, Вячеслав Степутенко, Владимир Ловцов, Егор Селенов, Александр Шахматов, денис, Евгений Башурин, Владимир Глухов, Барков Антон, Эльмир Мухаметов, Андрей Белый, Алексей Валанов, Алексей Коротков, Кирилл Костунов, Алексей Рожков, Левин Дмитрий, Виталий Желновач, Сергей Васильев, Николай Рыжников, Ник Фрост, Фёдор Мельников, Гриша Кожин, Никифоров Николай, Александр Малютин, Нияз Гиздатов, Павел Гудков, Ферал Гай, Максим Яранцев, Илья Дугин, Сергей Поляков, Родион Горбатовский, Литвин Роман, Александр Грученков, Евгений Сенько, Евгений Аверин, Артур Баль, Сергей Латышев, Лирайн, Дементьев Кирилл, Дима Дубовец, Зубарев Николай, Давыдов Сергей, Сергей Антоненко, Роман Копьев, Некомимимастер, Павел Жерносеков, Алексей Орлов, Даня Акиньшин, Антонина Краева, Ваня Милославский, Илья Петров, Георгий Лушпин, МистерСворм, Федор Бондаренко, Леонид Чернышов, Алексей Сингур, Сергей Коник, Артемьев Арсений, Михаил Анатиенко, Вячеслав Тропин, Эльмира Данилова, Нагоркин Максим, Денис Евстропов, Вячеслав Черных, Павел Чурляев, Александр Овчинников, Алексей Щеглов, Иван Голубев, Наталья Титова, Михаил Захваткин, Александр Маралин, Андрей Попов, Пузочкин Александр, Сергей Буткин, Константин Ланин, Алекс Божко, Руслан Холодович, Цуканов Алексей, Павел Селиванов, Максим Зайцев, Маслеев Александр, Фридрих Кламмер, Артём Поципко, Павел Бойко, Дмитрий Басов, Тима Штарев, Павел Чиков, Сергей Танчук, Роман Бобровский, Николай Сорока, Егор, Елисей Болдырев, Михаил Савинов, Евгений Горкин, Кристинка Парадайс, Алексей Всеволодович, Александр Гриненко, беримор1, Анатолий Базан, Купер Илья, Антон Карандин, Павел Филиповский, Газиев Олег Сергеевич, Константин Зуев, Дюжев Алексей, Борисов , Рощин Михаил, Формировский Олег, Филипп Жёлтиков, Иван Приставко, Алёна Пургина, Елена Шанина, Роман Попов, Кирилл Лень, Виктория Галкина, Михаил, Олег Глеков, Глеб Рагозин, комббинатор, Дмитрий Козлов, Константин Веселов, Фёдор Чечеров, Александр Герасимов, Павел Неунывахин, Дмитрий, Пензин Кирилл, Сергей Грошев, азефффф, Косенцов Родион, Андрей Копылков, Андрей Клещ, Роман Лукин, Вайделот, Дмитрий Березин, Константин Певцов, Арина Попова, Максим Малышев, Фомичев Александр, Леонид Василиади, Юрий Сергачев, Никита Бушуев, Сергей Скрипский, Склюев Игорь, Константин Глушенко, Евгений Грейлих, Сергей Барановский, Плющеков Артём, Плаксин Александр, Юрий Гордон, Алексей, Сергей Курченко, Борис Серов, Павел Гуров, Акокипа, Евгений Шевчук, Николай Ничушкин, Сергей Архипов, Илья Мурсеев, Константин Бугаенко, Грив, Сергей Еркаев, Кирилл Гнездилов, Антон Кушкин, Варвара Косман, Артём Маслак, Филипп Кан, Анна Чинёнкова, Богдан Духевич, Сергей Моисеев, Олег Замжицкий, Холли Маттри, Владимир Иконников, Давид Закиров, Шилин Виктор, Алексей Бурмистров, Алексей Н., Мордред486, Дмитрий Фоменко, Олег Лукьянчиков, Алексей Амальрик, Юлия Назаренко, Версул, Алексей Лупандин, Иван Кречетов, Васильев Виталий, Юрий Надеин, Юрий Ткачев, Дмитрий Гавриченко, дядуков44, анастасиягерц94, Долгобородов Василий, Даниил и Наталья Пановы, Евген Селянин, Дегтярев Илья, серега.зотофф2011, Глеб Михновец, Андрей Калашников, Павел Раевский, Илья Васильев, Зетроэр, Андрей Солодягин, Николай Майбуров, Максим Щербаков, иксеневич, Евгений Миляев, даниилжугин, Александр , Алексей Козлов, Воронков Андрей, Михаил Савчук, Александр Головков, Виктор Беляков, Валерий Галаев, Шихов Денис, Эдуард Соловей, Сергей «Гидракаст», Дмитрий Александров, Сидоров Алексей, Фисенко Дмитрий, Алексей, слипфлай, сн50, Аркадий Сапронов, Алексей Киселев, Андрей Орлов, Первухин Денис, Юрий Аникн, Максим Жвирбля, Мэйс, кубалибрер, Андрей Герасимов, Георгий Меркушкин-Тюрин, Владислав Третьяков, Алексей Муравлев, Алексей Козлов, Айван Пешкофф, Арсений230, Сергей Осинкин, стиви.ровер, Михаил Кожевников, Владимир Савельев, Юджин Песков, Алексей Скворцов, Никита Трубкин, Иван Теллин, Алексей Чекирда, Зиязетдинов Анвар, Юрий Зорин, Иван Лезин, Кэтти.ф.89, Григорий Калита, Руслан Довгаль, Иван Мартыненко, Денис Шишков, Игорь Григорьев, роланд13, Кир Костин, Павел , ффзфз011, Артём Мощенко, че_кот, Никита Пенской, Мельников Олег, Шумилов Ник, владимиркуз2013, Михаил Киреичук, Кирилл Богатырев, Евгений Крылов, Юрий Новиков, Игорь Мелиш, Ирина Крысина, Анна Щетина, Эдуард Сутягин, Корнев А., Константин Попов, Максим Мострюков, Хио Дмитрий, Максим Красавин, Андрей Бабич, Шиноби, Сергей Кононов, Илья Выхованец, Кирилл , Илья Максаков, Локен, Егор Вышегоров, Дашуля Чер, Илья Добрюха, Андрей Лисичкин, Александр Иванов, Дмитрий Богураев, Анна Балконская, Сергей Видавский, Игорь Дедиков, Старцев Игорь, Андрей Кондратов, Денис Башмаков, Володин Всеволод, Александр Пушкарёв, Станислав Вантула, Андрей Шляхов, Наиль Сибгатуллин, Виспинг, Николай Филиппов, брилинав, Матыцын Николай, Константин Ноздрачев, Глеб Грибанов, Алексей, митекра, арсенийсоловьев, Денис Кузьминов, Арсений Морозов, Максим Захаров, Морфей де Кореллон, Амбарный, Андрей Дорогов, Павел Кулагин, клейдемос, Иван Ведюшкин, Михаил Власов, Виктор Ляшок, Бушуев Евгений, Евгеній Васинъ, Александр Залуцкий, бсбсбс, Скобликовы Е. и К., Вячеслав Никулин, Максим Маклаков, Антон Ц., Константин Романов, Арламов Руслан, Даэстро, Виталий Солонин, Даниил Изотов, Роман Белов, Владимир, Александр Пидченко, Роттерабт, Алекс Райли, Елена, Антон Камнев, Марк Зайцев, Владислав Симуков, Чигрин Александр, Ростислав Антипов, ухаН, БОЙ НЭКСТ ДОР, Сергей Еркаев

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.
System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.
Pathfinder Roleplaying Game Core Rulebook © 2011, Paizo Inc.; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.
The Book of Experimental Might © 2008, Monte J. Cook. All rights reserved.
Tome of Horrors © 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors: Scott Greene, with Clark Peterson, Erica Balsley, Kevin Baase, Casey Christofferson, Lance Hawvermale, Travis Hawvermale, Patrick Lawinger, and Bill Webb; Based on original content from TSR.
Pathfinder. Настольная ролевая игра. Основная книга правил. Русское издание © 2017 ООО «Мир Хобби».

16+

Добро пожаловать в мир удивительных приключений!

Ролевая игра Pathfinder предлагает вам стать храбрым искателем приключений, совершающим подвиги в мире, полном сражений и магии, добра и зла. Пробьетесь ли вы через заполненные чудовищами руины и города, где плетутся интриги, превратитесь ли в знаменитого героя, добыв несметные сокровища — или станете жертвой ловушек и чудовищ в глубоких подземельях? Ваша судьба в ваших руках. В «Основной книге правил» есть все, что нужно игроку для того, чтобы отправиться в мир удивительных приключений!

Эта система правил разрабатывалась более десяти лет, а в ее открытом тестировании участвовало более 50 000 игроков. Благодаря ней наработки самой знаменитой ролевой игры обрели новую жизнь в новом тысячелетии.

Основная книга правил ролевой игры Pathfinder включает:

- все правила для игроков и ведущего в одной книге
- полную информацию для игры за представителей фантастических народов — эльфов, дварфов, гномов, полурослико в и полуорков
- широкие возможности для игры за такие классы, как воин, волшебник, плут, жрец и так далее
- систематизированные и усовершенствованные правила по чертам и навыкам, расширяющие возможности персонажа
- простую боевую систему с удобными правилами по захвату, тарану и прочим маневрам
- новые возможности для заклинателей, связанные со сферами, фамильярами, предметами силы, школами магии и так далее
- сотни новых и переосмысленных старых заклинаний и волшебных предметов
- правила по быстрому созданию персонажей ведущего
- расширенные правила по проклятиям, болезням и ядам
- переработанную систему получения опыта с возможностью быстрого, среднего или медленного роста
- И МНОГОЕ, МНОГОЕ ДРУГОЕ!

paizo

Pathfinder Roleplaying Game

3.5 • OGL Compatible

Hobby World
Играть интересно

ISBN 978-5-9907506-2-3
Артикул 75062
9 785990 750623

EAC

paizo.com/pathfinder